DM 6,50/Sfr. 6,50/ÖS. 52,- Nr. 10 Oktober '90

AMIGA JOKER 10/90

DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION

SUPER-PREISAUSSCHREIBEN
ÜBER 280 GEWINNE IM GESAMTWERT VON 12.000 DM!

DEUTSCHLANDS NR.1 FÜR AMIGA-SPIELE!

SHADOW OF THE BEAST II
OPERATION STEALTH
DINO WARS
INVEST
U.V.A.

GROSSES SIERRA SPECIAL
ALLE NEUEN GAMES PLUS
PREVIEW-FOTOS PLUS
TOLLE LÖSUNGEN

ENDLICH AM AMIGA:
F-19 STEALTH FIGHTER
RED STORM RISING
NEUROMANCER

VON PROFIS FÜR PROFIS:
DISK-CODER
KOMPLETTSCHUTZ MIT VIRUSCOPE
STARKE SCREENSHOTS LEICHT GEMACHT!
SPIELE PROGRAMMIEREN MIT AMOS

KNOW HOW
TIPS * PLÄNE * LÖSUNGEN
BEAST II * FLOOD * VENUS
* IVANHOE *
3 x SIERRA
U.V.A

AMIGA JOKER AMIGA JOKER

JAMES BOND 007™

DER SPION, DER MICH LIEBTE

James Bond in seinem bislang härtesten Fall

Er ist Bond · Er ist wieder da · Er ist 007

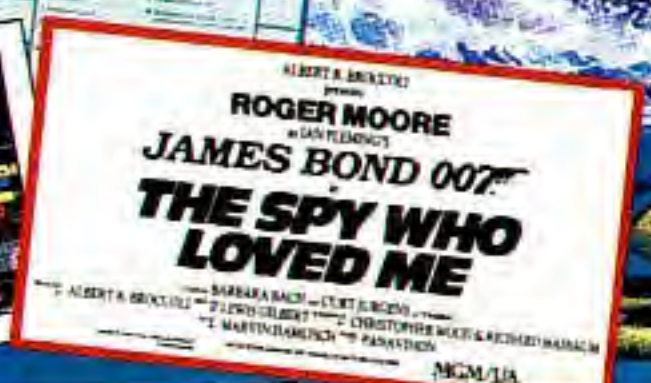
James Bond ist wieder da, in einem klassischen, atemberaubenden Wettlauf gegen die Zeit, um die Welt vor dem verrückten, machtgierigen Karl Stromberg zu retten.

Setz dein ganzes Know-how ein, um eine weltweite Machtübernahme zu vereiteln, überliste Strombergs Helfershelfer und verhindere einen Atomkrieg zwischen Ost und West.

Die mitreißende Jagd führt über Land und in die Tiefe des Meeres, und du fährst dabei auch den von "Q" besonders modifizierten Lotus, der einen frisierten Motor hat und bis über die Zähne bewaffnet ist.

Bei diesem temporeichen, spannenden Bondabenteuer mußt du dich im Zweikampf bewähren, die Action auf mehreren Ebenen verfolgen und höchst vertrauliche Geheimcodes entschlüsseln.

Laß Dir Der Spion, der mich Liebte auf keinen Fall entgehen – eine Spitzenleistung der Programmierkunst!



BOMICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt: Telefon 069/778025

Schriftliche Antworten nur gegen Rückporto.

DOMARK

BOMICO

So viele Leserbriefe...

...trudeln täglich bei uns ein, daß der geplagte Postbote ernsthaft in Erwägung zieht, eine Gefahrenzulage wegen seiner Bandscheiben zu fordern! Grund genug, das Thema Leserpost einmal auf dieser Seite auszuleuchten. Immerhin geht aus fast allen Zuschriften hervor, daß die Mailbox eine der beliebtesten Rubriken überhaupt ist. Wen wundert's? Mich jedenfalls nicht, die morgendliche Schlacht um das Vorrecht, die Briefe als erster lesen zu dürfen, wird bei uns mit gnadenloser Härte ausgefochten. Nach erbittertem Kampf kann meist ich den Sieg verbuchen – einer der wenigen Vorzüge meines Jobs als Chefredakteur.

Das Studium der vielen Anregungen, Kritiken und Streicheleinheiten in Form Eures Lobes dient nicht allein der Befriedigung unserer Eitelkeit: Praktisch jede redaktionelle Veränderung (sei es der Poster, mehr Farbseiten, größere Fotos oder sonstwas) ist auf dem „Mist" Eurer Vorschläge gewachsen! Leserbriefe sind für jede Zeitschrift ungeheuer wichtig – ein genaues Stimmungsbarometer, ein direkter Draht zum Leser und vor allem ein schier unerschöpflicher Quell neuer Ideen. Nicht zuletzt aus diesem Grund beantworten wir wirklich jede Zuschrift. Und aus genau demselben Grund verstehe ich auch nicht, warum sich viele Kollegen anderer Magazine um diese (doch sehr angenehme) Arbeit drücken und eine persönliche Antwort kategorisch verweigern.

Natürlich: Manchmal ist es ganz schön stressig, den Post-Berg abzutragen. Tag für Tag kommt eine zweistellige Zahl von Leserbriefen hinzu, und nebenher soll ja noch ein Heft gemacht werden.... Da kann es schon vorkommen, daß der eine oder andere ein bißchen auf die Antwort warten muß. Deshalb möchte ich zum Abschluß eine kleine Bitte loswerden: Wer einfach nur ein paar Anregungen einbringen möchte, ohne besonderen Wert auf Rückantwort zu legen, der schreibe das doch bitte dazu. Alle Verzweifelten, die auf die Klärung dringlicher Fragen warten, werden's Euch danken!

Damit seid Ihr mich auch schon wieder los, wenigstens für vier Wochen. Bis dahin wünsche ich Euch viel Spaß beim Lesen **und** *Schreiben!*
Euer Michael

Zeit für Action: Wie wär's zum Beispiel mit „Midnight Resistance"? Oder lieber fernöstlich mit den „Shadow Warriors"? Oder in 3D mit „Shockwave"? Sucht's Euch selber aus, am besten auf den
Seiten 34, 36 und 61

Ein Preisausschreiben der Sonderklasse: Wir überschütten Euch mit mehr als 280 Gewinnen im Gesamtwert von über 12.000 Mark! Die „Amiga Joker Wundertüte" ist prall gefüllt mit Hard und Soft, Lösungsbüchern, Videos und vielem mehr. Das Glück wartet auf der
Seite 24

Wer selbst schon mal versucht hat, ein Spiel zu schreiben, anständige Bildschirmfotos zu knipsen, seine Disks zu codieren, oder mit Viren der neuen Generation fertig zu werden, wird diesmal unseren User-Club ganz besonders zu schätzen wissen: Profi-Tips, Tests und noch viel mehr ab
Seite 66

Drei Games, auf die ehemalige C 64-Freaks schon lange warten, haben endlich den Sprung auf den Amiga geschafft – allerdings mit sehr unterschiedlichem Erfolg! Vergangenheitsbewältigung à la „Red Storm Rising", „Neuromancer" und „Last Ninja II" auf den
Seiten 44, 46 und 80

PREVIEW: ATLANTIC MONKEY ISLA
MAILBOX 20
PREISAUSSCHREIBEN: DIE AMIGA JOKER WUNDERTÜTE 24
JOKER-COMIC 29
DIE PD-BOX 30
RUHMESHALLE 32
DIE SEITE FÜR GEWINNER
CRACK: SZENE-BERICHT 38
UP & DOWN 40
ROCKUS 40
SIERRA-SPECIAL: ABENTEUER OHNE ENDE 50
DIE GI 7
STROMAUS
SPIELE F
COMPUTERLO
ZEITEN 8
COIN OP: ARCADE-ACTION 90
JOKER-SHOP 92
VORSCHAU & INSERENTEN & BEZUGS-QUELLEN 94

Games im Test

Action

Beast II	14
Anarchy	28
Midnight Resistance	34
Shockwave	36
The Punisher	42
Moonblaster	42
Shadow Warriors	61
Last Ninja II	80
Web of Terror	83

Abenteuer

Operation Stealth	13
Fatal Heritage	41
Neuromancer	46
King's Quest IV	50
Police Quest II	50
Codename: Iceman	51
Conquests of Camelot	51
Colonel's Bequest	52
Loom	79
Inspector Griffu	80

Geschicklichkeit

Time Machine	18
Ooops Up	36
Flood	56
Flimbo's Quest	56
Tom and the Ghost	62
Emerald Mine III	62
Slabs	82
Tusker	84
Fire & Brimstone	86

Simulation

F-19 Stealth Fighter	10
Invest	12
Red Storm Rising	44
Powerboat USA	85

Sport

Matrix Marauders	28
Thunderstrike	83
Hardball II	84
Harley Davidson	85

Strategie

Sarakon	18
Ra	28
Rorke's Drift	82
Storm across Europe	86

Verschiedenes

Dino Wars	17
Murder	27
Escape from Colditz	27
Lost Patrol	48
Imperium	64

EDITORIAL 3

ETRIEBS-GELEMNIS 6

ER

ANS-D

USER-CLUB: DISK-CODER VIRUS-SCOPE AMOS PROFI-SCREENSHOTS 66

JOKER GALERIE: KUNST VON LESERN 70

OW HOW: PLÄNE, NGEN

SEITE

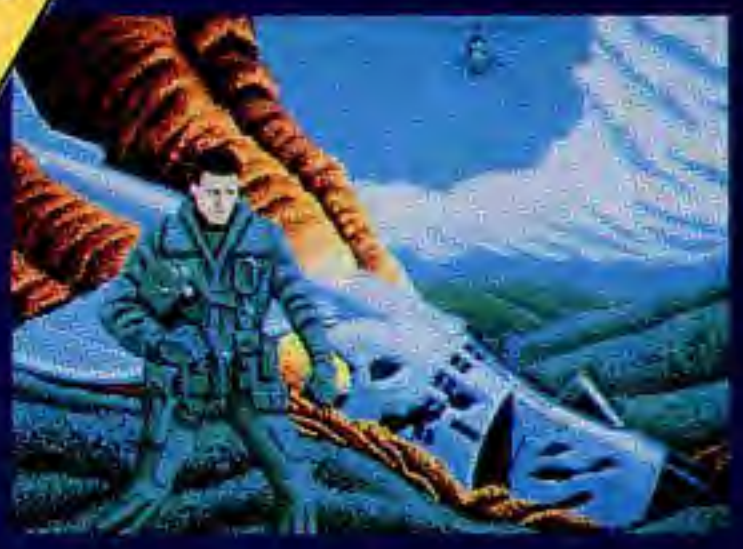
ALL:

E

KLEINANZEIGEN 57

IMPRESSUM 60

Die Nachfolger kommen: Mit „Transatlantic" und „Monkey Island" haben wir zwei besonders interessante Exclusiv-Previews für Euch. Wer „Oil Imperium" bzw. „Loom" und „Indy III" mochte, wird begeistert sein! Vorschußlorbeeren auf den
Seiten 8/9



Spätestens seit der Krise im Irak ist der Stealth Fighter in aller Munde. Daß er bald auch auf allen Monitoren ist, dafür sorgen „F-19 Stealth Fighter" und „Operation Stealth". Zwei ganz verschiedene Games zum gleichen Thema auf den
Seiten 10 und 13

Wer ist weit und breit der fleißigste Adventure-Produzent? Richtig, Sierra. Deshalb gibt's in dieser Ausgabe ein vierseitiges Special mit den neuesten Amiga-Versionen, Infos und Fotos zu den kommenden Spielen, sowie gleich drei aktuelle Lösungen im Know How. „Abenteuer ohne Ende" ab
Seite 50

Was ist nur mit Psygnosis los? Eine Frage, die sich spätestens dann stellt, wenn man die Tests zu „Beast II", „Anarchy" und „Matrix Marauders" gelesen hat. Warum, wieso und weshalb, erfahrt Ihr auf den
Seiten 14 und 28

Magic Bytes stürmt die Monitore mit der Gewalt eines Dinosauriers: „Dino Wars" bietet ein komplexes Spielprinzip, starke Grafik und jede Menge Urviecher! Naturkunde, die Spaß macht, auf
Seite 17

Betriebsgeheimnis

Die Statistik der getesteten Games wollen wir heute mal für sich alleine sprechen lassen. Stattdessen verraten wir, wie es dem Gewinner des „Seefahrer-Wettbewerbs" bei uns in München ergangen ist. Und natürlich, was Euch erwartet, falls Ihr uns auf der „Amiga 90" in Köln besuchen wollt!

Wer möchte uns gerne einmal persönlich kennenlernen? Eigentlich niemand? Na gut, aber Martin Waller mußte, schließlich hatte er im Preisausschreiben der Firma Magic Bytes (A.J. 4/90) eine Reise nach München samt einem Abendessen mit Brigitta und Michael gewonnen. Der strahlende Gewinner hatte seine bildhübsche Schwester Kirsten mitgebracht, Thomas Meiertoberens (Mr. Magic Bytes persönlich) und seine charmante Begleiterin Sandra sorgten für Begleitschutz. Nach einem Stadtbummel traf man sich in einem lauschigen Gartenrestaurant, wo es erstmal Begrüßungsgeschenke hagelte: Jede Menge Games aus Gütersloh, dazu Joker-Shirts und -Jogger, einen Sammelordner und als besondere Überraschung ein handgezeichnetes Exklusiv-Gemälde vom Joker in Lederhosen, das Cheflayouter Olli persönlich gepinselt hat (er war übrigens auch mit von der Partie, genau wie Oskar, der das Ereignis fotografisch dokumentiert hat). Bis kurz vor Mitternacht wurde gefachsimpelt und diskutiert, dann ging's ab ins Bett – stand doch am nächsten Tag noch eine Besichtigung des Bavaria-Filmgeländes am Programm. Wir hoffen jedenfalls, daß Martin ebensoviel Spaß hatte wie wir!

Weil wir gerade von Spaß reden: Die Amiga 90 (vom 9. bis 11. November in Köln) dürft Ihr Euch auf keinen Fall entgehen lassen! Da gibt's nicht nur eine eigene „Entertainment-Halle", in der viele namhafte Spielehersteller ihre neuen Produkte vorstellen werden, sondern auch uns – und zwar am Stand Nr. 516. Zur Messe haben wir uns einige ganz tolle Überraschungen für Euch einfallen lassen: Unter anderem wird Meister Celâl höchstpersönlich bei uns am Stand eine Signierstunde abhalten! Mehr wird vorläufig nicht verraten, wo bleibt sonst die Überraschung?

ABSOLUTE KATASTROPHEN	(00% – 19%) =	2
ZUM VERGESSEN	(20% – 39%) =	6
NIX BESONDERES	(40% – 59%) =	7
IN ORDNUNG	(60% – 79%) =	18
ERSTE SAHNE	(80% – 100%) =	12
HIT-AUSBEUTE	=	7

Von links nach rechts: Thomas, Sandra, Kirsten, Michael, Martin, Brigitta und Olli.

AMIGA Köln 90

Köln Messe
Hallen 10 und 12
09.-11. November
(08.11.90 Fachbesuchertag)
Bitte besuchen Sie uns.
Please visit us.

Tel. 02162 / 12073

HAMO

HARDWARE - SOFTWARE - ZUBEHÖR

Tel. 02162 / 12073

Software

5th Gear (Restposten)	Sim	14.50
688 Attack Submarine	Sim	59.50
A-mos	Anw	99.50
A.m.c.	Act	49.50
Action Amiga	Sam	71.50
Aladins Magic Lamp	Adv	34.50
All Point Bulletin	Act	44.50
All Time Favourites	Sam	74.50
American Dreams	Sam	59.50
Amiga Tools Plus	Anw	44.50
Art Head / c.f.desein aus disk	Act	39.50
Armada	Sim	69.50
Airborne Ranger	Act	59.50
Atomix	Act	51.50
Austerlitz	Sim	64.50
Back To The Future 2	Act	64.50
Balance Of Power 1990	Str	64.50
Bards Tale 1	Rol	54.50
Bards Tale 2	Rol	58.50
Battle Squadron	Act	59.50
Battlechess	Sim	57.50
Battlechess 2	Str	64.50
Battlemaster	Str	74.50
Beverly Hills Cop	Sam	59.50
Black Tiger	Act	57.50
Blockout	Act	64.50
Blood Money	Act	64.50
Bloodwych	Rol	64.50
Bloodwych Data Disk	Too	38.50
Blue Angel	Sim	64.50
Blue Angel 69	Str	34.50
Börsenfieber	Sim	64.50
Bomb Jack	Act	26.50
Bubble Plus	Act	44.50
Budokan	Act	59.50
Buggy Boy	Sim	29.50
Bundesliga Manager	Sim	49.50
Captain Blood	Act	59.50
Carmen Sandiego	Adv	69.50
Carrier Command	Str	61.50
Castle Master	Adv	56.50
Chambers Of Shaolin	Adv	64.50
Champ.d.Krynn + 0.5mb Erw.	Rol	113.50
Champions Of Krynn	Rol	64.50
Championship Wrestling	Sim	64.50
Chase Hq	Act	64.50
Chessplayer 2175	Str	69.50
Chicago 90	Act	59.50
Chinese Karate	Act	47.50
Chris Hülsbeck Workstation	Anw	33.50
Chronoquest 2	Adv	69.50
Chuck Yeager	Sim	64.50
Cloud Kingdom	Act	64.50
Clown O Mania	Act	47.50
Codename Iceman	Adv	89.50
Colonels Bequest	Adv	59.50
Colony	Adv	71.50

Software

Combo Racer	Act	61.50
Conqueror	Sim	64.50
Conquest Of Camelot	Adv	89.50
Cosmic Pirate	Act	64.50
Cosmo Ranger	Sim	47.50
Count Duckula	Adv	32.50
Crackdown	Act	57.50
Crazy Cars 2	Sim	64.50
Crossbow	Adv	51.50
Cyberball	Act	46.50
Damocles	Act	64.50
Dan Dare 3	Act	47.50
Dark Century	Act	64.50
Das Haus	Sim	53.50
Das Magazin	Sim	53.50
Debut		64.50
Defender Of The Earth	Act	51.50
Die Hard	Act	54.50
Distant Suns	Adv	119.50
Dizzy Dice	Act	16.50
Dragon Force	Adv	64.50
Dragon Wars	Adv	64.50
Dragonflight	Sim	74.50
Dragons Breath	Adv	74.50
Dragons Lair	Adv	64.50
Dragons Lair 2	Act	59.50
Drakkhen	Rol	64.50
Druid Master	Too	79.50
Dungeon Master	Rol	64.50
Dungeon Master Editor	Too	39.50
Dungeon Quest	Adv	64.50
Dynasty Wars	Adv	59.50
Dyter 07	Act	44.50
E Motion	Str	58.50
E.s.s.	Sim	69.50
East Vs West Berlin	Str	64.50
Ecstase	Adv	49.50
Elite	Sim	64.50
Emerald Mine 3 Professional	Act	27.50
Emmanuel	Adv	40.50
Escape F.t.pl.o robot Monst.	Act	47.50
Eskimo Games	Act	36.50
Eye Of Horus	Adv	64.50
F 16 Combat Pilot	Sim	59.50
F 16 Falcon	Sim	74.50
F 16 Falcon Mission Disk	Too	53.50
F 16 Falcon Mission Disk 2	Too	49.50
F 19 Stealth Fighter	Sim	69.50
F 29 Retaliator	Sim	59.50
Ferrari Form. One	Sim	44.50
Fighter Bomber Mission Disk	Act	39.50
Final Countdown	Act	51.50
Fire	Act	64.50
Fire And Brimstone	Rol	64.50
First Contact	Act	64.50
First Personal Pinball	Sim	51.50
Flight Simulator 2	Sim	94.50

Software

Flood	Act	64.50
Football Man. World Cup Ed.	Sim	48.50
Fugger	Sim	54.50
Full Metal Planet	Act	58.50
Future Dreams 4 Player	Sim	58.50
Gauntlet 2	Act	32.50
Ghost N Goblins	Act	47.50
Ghostbusters 2	Act	58.50
Giants	Sam	69.50
Gold Of The Americas	Adv	59.50
Gold Of The Realm	Adv	51.50
Gran Prix Circuit	Sim	59.50
Grand National	Sim	49.50
Grand Ouvert Skatprogramm	Str	39.50
Gravity	Str	64.50
Great Courts	Sim	64.50
Hammerfist	Act	64.50
Hard Drivin	Sim	47.50
Hard'n Heavy	Act	44.50
Heavy Metal	Str	59.50
Heroes	Act	74.50
Heroes Quest	Adv	89.50
Highway Patrol 2	Act	54.50
Hillsfar	Adv	58.50
Holes Of Montezuma	Adv	64.50
Holiday Maker	Act	64.50
Hostages	Adv	29.50
Hounds Of Shadow	Adv	59.50
Imperium	Str	64.50
Impossamole	Act	49.50
Indiana Jones Adventure	Adv	64.50
Infestation	Act	64.50
Inspector Griffu	Adv	51.50
Intact	Act	46.50
Interceptor	Sim	58.50
Intern. Soccer Challenge	Sim	64.50
International 3d Tennis	Sim	64.50
Iron Lord	Adv	58.50
Islands Of Lost Hope	Adv	54.50
It Came From Desert (1MB)	Act	71.50
Italien 1990 Winners Edition	Sim	49.50
Ivanhoe	Act	57.50
J. Niklaus Courses 1	Too	34.50
J. Niklaus Courses 2	Too	34.50
J. Niklaus Golf	Sim	59.50
Jet	Sim	94.50
Jetsons	Adv	61.50
Jumping Jackson	Act	44.50
Kaiser	Sim	52.50
Khalaan	Adv	64.50
Kick Off	Sim	46.50
Kick Off 2 World Cup Edition	Sim	57.50
Kind Of Magic 2	Sam	58.50
Kingdom Of England	Adv	61.50
Kings Quest 4	Adv	89.50
Kings Quest Tripple Pack	Adv	64.50
Klax	Str	49.50

Software

Knight Force	Act	64.50
Knights Of Crystallion	Adv	72.50
Last Ninja 2	Act	64.50
Leavin Teramis	Act	64.50
Legend Of Faerghail	Rol	64.50
Leisure Suit Larry 2	Adv	84.50
Leisure Suit Larry 3	Adv	84.50
Life And Death	Act	64.50
Limes And Napoleon	Act	44.50
Lin Wu's Challenge	Act	49.50
Liverpool	Str	46.50
Logo	Str	64.50
Loom	Adv	69.50
Lords Of The Rising Sun	Adv	69.50
Lords Of War	Adv	49.50
Lost Dutchman Mines	Act	58.50
Lost Patrol	Act	58.50
Manchester United	Sim	58.50
Manhunter New York	Adv	74.50
Manhunter San Francisco	Adv	74.50
Maniac Mansion	Adv	64.50
Microprose Soccer	Sim	64.50
Midwinter	Str	64.50
Might And Magic 2	Adv	64.50
Monthy Python		54.50
New York Warrior	Act	79.50
New Zealand Story	Act	59.50
Ninja Spirit	Act	64.50
Ninja Warriors	Act	49.50
North + South	Str	59.50
Nuclear War	Str	58.50
Oil Imperium	Str	49.50
Oktalyzer	Sou	89.50
Omega	Str	69.50
Operation Thunderbird	Str	59.50
Oriental Games	Sim	69.50
Overlander	Act	48.50
P 47 Thunderbolt	Act	64.50
Paris Dakar 90	Sim	52.50
Pharao	Adv	64.50
Pinball Magic	Ges	49.50
Pinball Wizard	Ges	18.50
Pipe Mania	Act	64.50
Pirates	Adv	64.50
Plague	Act	49.50
Player Manager	Sim	43.50
Police Quest	Adv	64.50
Police Quest 2 (1MB)	Adv	89.50
Pool Of Radiance	Rol	64.50
Populous	Rol	64.50
Populous The Promis. Lands	Sim	37.50
Powerboat	Sim	64.50
Powerplay Hits	Sam	49.50
Premier Collection 2	Sam	69.50
Premier Collection 3	Sam	69.50
Projectyle	Act	64.50
Puffys Saga	Str	64.50

Software

Q 8 Team Ford	Sim	58.50
Rainbow Island	Ges	58.50
Red Storm Rising	Sim	64.50
Renegade	Sim	49.50
Resolution 101	Act	64.50
Rick Dangerous	Adv	59.50
Rings Of Medusa	Adv	64.50
Rock N Roll	Ges	59.50
Rockstar Ate My Hamster	Act	38.50
Rorke's Drift	Str	64.50
Roulette Royal	Sim	49.50
Safari Guns	Act	49.50
Shad. d. 1 Beast 2 & T-shirt	Act	64.50
Shadow Warriors	Act	59.50
Sherman M4	Sim	64.50
Shufflepuck Cafe	Ges	49.50
Sim City 512kb	Sim	69.50
Skidz	Act	49.50
Snowstrike	Act	64.50
Sonic Boom	Act	59.50
Space Harrier 2	Act	49.50
Space Quest 2	Adv	64.50
Space Quest 3	Adv	89.50
Space Rogue	Act	69.50
Starflight	Sim	59.50
Stormlord	Act	49.50
Stunt Car Racer	Sim	64.50
Super Cars - Gremlin -	Sim	49.50
Test Drive 2	Sim	64.50
Tennis Cup	Sim	58.50
Tactical Fighter 2	Sim	64.50
Sword Of Samurai	Str	64.50
Sword Of Aragon	Adv	71.50
Tangled Tales	Adv	a.A.
Test Drive 2 - Muscle Cars	Too	34.50
Test Drive 2 - Super Cars	Too	34.50
Their Finest Hour	Sim	69.50
Theme Park Mystery	Adv	64.50
Tie Break	Sim	59.50
Time Machine	Act	64.50
Tower Of Babel	Str	64.50
Turn It	Str	46.50
Turrican	Act	49.50
Ultima 5	Rol	69.50
Two To One	Ges	46.50
Untouchables	Act	64.50
Unreal	Adv	69.50
Uss John Young	Sim	61.50
Wall Street Wizard	Sim	52.50
War In Middle Earth	Str	49.50
Windwalker	Adv	69.50
Wings	Sim	74.50
X-copy - Hardware	Too	58.50
X-out	Act	51.50
Xenomorph	Act	58.50
Xenon 2 The Megablast	Act	64.50
Zombie	Act	53.50

Hardware

3,5 Ext.markendrive-bus-absch. slimline	189.00
5,25 Ext.markendrive-bus-absch. 40/80 Tracks	249.00
512kb interne Speichererweiterung für Amiga 500 Akku-Uhr, Megabit abschaltbar	145.00
Maus für alle Amiga von Reitware	77.00
Medusa St-Emulator für Amiga 500	459.00
Medusa St-Emulator für Amiga 1000	459.00
Medusa St-Emulator für Amiga 2000	459.00
Megamix 2000 - RAM-Card Mit 0 MB bestückt	369.00
Megamix 2000 - RAM-Card Mit 1 MB bestückt	539.00
Megamix 2000 - RAM-Card Mit 2 MB bestückt	579.00
1,8 MB intern für Amiga 500	489.00
Citizen Swift 24, 24 Nadel Drucker	879.00
Citizen Swift 9, 9 Nadel Drucker	639.00
Star Lc 10, 9 Nadel Drucker	499.00
Star Lc 24-10, 24 Nadel Drucker	679.00
A-max Mac Emulator	349.50
Abdeckhaube für Amiga 500	24.50

Versandbedingungen:
Bei Vorkasse + DM 5.00
bei Nachnahme + DM 7.00
Ausland nur Vorkasse
EC-Scheck + DM 12.00

Bestellungen telefonisch:
HOTLINE Mo-Fr 14:00 - 19:00 Uhr
Tel. 02162 / 12073
Fax 02162/ 12074
Anrufbeantworter 24 Std. täglich

Bestellungen schriftlich:
HAMO K. Rögler
Ransstr. 235
4060 Viersen 1

SEGA • NINTENDO • ATARI Lynx • Game Boy • NEO GEO -Hardware und Software auf Anfrage

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Preislisten gegen DM 1.60 in Briefmarken

M · I · S · E · R

Offizieller Anlaß

Nach Schallplatten, Kondomen, Flugreisen und Computerspielen hat Englands Star-Unternehmer Richard Branson jetzt ein neues Projekt für seinen Gemischtwarenkonzern „Virgin" aufgetan: Die offizielle Europaeinführung von Segas Mega Drive.

Zur Vorstellung wurden 135 einheimische Händler und Fachjournalisten nach Paris eingeladen, wo ihnen „Mr. Virgin" höchstpersönlich die Vorzüge des Mega Drive erläuterte. Knapp 100 der erlauchten Gäste durften vorher an einem Atlantikflug mit der Concorde teilnehmen, alle übrigen wurden zum Trost im Luxusrestaurant am Eiffelturm kulinarisch verwöhnt.
Bei der Präsentation selbst war wenig Neues zu erfahren: um die tollen Grafik- und Soundqualitäten der Konsole weiß eh schon jedes Kind; immerhin ist das Ding seit über einem Jahr bei uns erhältlich – nur halt nicht „offiziell". Ob der gute Richy auch diesmal ein goldenes Näschen bewiesen hat, muß sich erst zeigen: Vorläufig herrscht noch viel zu viel Durcheinander am Konsolen-Markt, als daß der Ruf unserer „Freundin" als Spielemaschine Nr.1 ernsthaft gefährdet wäre...

Nix verstehn?

Wie soll man den Sinn englischer Anleitungen kapieren, wenn man nunmal nicht englisch kann? Vielleicht mit Hilfe eines Übersetzungsprogramms? Naja, mit viel Phantasie...

Wir haben uns kürzlich ein solches Programm angesehen; es nennt sich „ÜbersetzE" und kann mit Mausbedienung und einer komfortablen Benutzerführung aufwarten. Bloß die Qualität der erstellten Texte läßt halt arg zu wünschen übrig! Einmal ist der Wortschatz mit vorerst ca. 3000 Vokabeln doch zu mager, zum anderen steht „ÜbersetzE" mit Satzbau und Grammatik etwas auf dem Kriegsfuß – im englischen *und* im deutschen... Demnächst soll aber eine verbesserte Version erscheinen; wer sich näher informieren will: Auf der PD-Disk „Get it 24 b" gibt's ein Demo, die kommerzielle Version bekommt man für 25,– DM direkt beim Autor:
Christoph Franzen
Bonifatiusstr. 70
4130 Moers Asberg

World of Video

Gemütlich vor dem Fernseher sitzen und sich eine Preisliste reinziehen – wie wär' das? Stinklangweilig? Gar nicht wahr, lest doch mal weiter!

Des Rätsel's Lösung sind die neuen „Video Preislisten" von World Of Wonders. Dabei handelt es sich um Videokassetten von 180 Minuten Spieldauer, auf denen so um die 30 aktuelle Computerspiele jeweils drei Minuten lang vorgestellt werden (meist das Intro und der erste Level). Die Kassetten werden monatlich aktualisiert, zwei bis drei Previews und (natürlich) die Preisangaben für alle Systeme sind auch immer mit drauf. Und wenn man genug gesehen hat, hat man immer noch eine feine Leerkassette...
Wer jetzt doch neugierig geworden ist und gerade 15,90 DM übrig hat, der wende sich vertrauensvoll an:
World Of Wonders
Höhenstraße 31
6231 Schwalbach
Tel.: 06196-82 46 7

Schaurige Zeiten

Es ist Herbst und somit höchste Zeit, endlich unsere Trilogie der Meister des modernen Horrors zu vervollständigen: Stephen King und Clive Barker hatten wir schon, aber kennt Ihr auch James Herbert?

Der gute Mann ist Engländer und daher als Horrorautor sozusagen erblich vorbelastet. Warum er hierzulande bisher nicht an den Ruhm seiner oben genannten Kollegen anknüpfen konnte, ist ein Rätsel – zumal seine Romane in einem sehr eigenwilligen und hervorragend lesbaren Stil geschrieben sind (eigentlich eine Mischung aus Roman und Kurzgeschichten). Wer also auf (un)gepflegten Horror steht und sich nicht an exzessiven Gewaltszenen stört, der findet bei Herbert genau das, was er sucht! Zum Einstieg empfehlen wir seine schon fast klassische „Ratten-Trilogie" aus den 70er-Jahren („Die Ratten", „Die Brut", „Domain"). Die Bücher sind als Paperbacks im Heyne-Verlag erschienen und kosten zwischen 7,80 und 9,80 DM.

EXKLUSIV - PREVIEW

Alle Fans von „Oil Imperium" mal kräftig durchatmen: Der offizielle Nachfolger zu Reline's legendärer Wirtschaftssimulation ist im Anrollen! Exklusive Hintergrundinfos und erste Bildschirmfotos wie immer nur bei uns . . .

TRAN$ ATLANTIC

Daß das Game nicht einfach „Oil Imperium II" heißt, hat durchaus seinen tieferen Sinn: Diesmal geht's zur Abwechslung nicht um's Ölgeschäft, sondern um Macht und Moneten in der Reedereibranche. Als Manager einer Passagier-Schiffahrtsgesellschaft versucht man, den eigenen Profit nach oben und die Konkurrenz in den Bankrott zu treiben. Bis zu vier hoffnungsvolle Jungreeder dürfen ihr Glück im rauhen Wirtschaftsleben versuchen, ansonsten stehen drei (besonders gemeine) Computergegner bereit, die alle Bits in Bewegung setzen, um dem Spieler das Wasser abzugraben.

Von der Aufmachung her braucht sich Transatlantic keinesfalls hinter dem populären Vorläufer zu verstecken. Wieder ist alles komplett icongesteuert, und wieder werden die wirtschaftlichen Transaktionen durch fantastische Grafiken von Tobias Richter illustriert – nur, daß diesmal alle Bilder animiert sind! Als Nachwuchs-Onassis trifft man seine Entscheidungen im Monatsturnus, wobei die Menüs mit Komplexität nicht geizen: Neue Schiffe gefällig? Oder lieber bereits vorhandene ausbauen, um dadurch mehr Passagiere an Bord zu locken? Ist die hart verdiente Kohle nun besser in einem Swimmingpool oder in Luxuskabinen mit Mini-Bar angelegt? Oder pfeift man auf Komfort und bietet seinen Kunden stattdessen bessere Sicherheitsvorkehrungen? Wohlhabende Reeder können sich auch gleich ein ganzes Schiff nach ihren Vorstellungen maßschneidern lassen; Champagnertaufe inclusive. Und dann müssen die Kähne natürlich auch des öfteren für teures Geld generalüberholt werden.

Als wenn das alles nicht genug wäre, soll man sich auch noch Gedanken über die gewinnversprechendsten Routen für seine Ausflugsdampfer machen; auf einer Weltkarte wird aus 50 verschiedenen Häfen (alle mit eigener Grafik) ausgewählt. Bei der Bank können Kredite und Hypotheken beantragt werden, über den Fernschreiber kommen wichtige Mitteilungen von der Aufsichtsbehörde und gelegentlich melden sich Detektive oder Saboteure: Man kann bei Transatlantic nämlich auch mit Versicherungsbetrug, Entführungen, Rufmordkampagnen oder Bestechung zu Geld kommen! Wenn man Pech hat, enden derlei unschöne Versuche der Profitsteigerung allerdings vor Gericht . . .

Zur Auflockerung gibt es neben der ausgefuchsten Strategiehandlung noch einen Computer im Spiel, der ein kleines Videogame parat hält und Umsatzstatistiken ausdrucken kann. Außerdem hat der Programmierer Olaf Barthel („Legend of Faerghail") vier Actionsequenzen eingebaut, bei denen schnelle Reaktionen gefragt sind. Wie sie im einzelnen aussehen, werden wir Anfang 1991 wissen – dann soll Transatlantic in den Softwareläden vom Stapel laufen. (C. Borgmeier)

The Secret of MONKEY ISLAND

War Indy nur eine halbe Portion? Für das nächste Adventure verspricht Lucasfilm Games nicht weniger als doppelt so viele Screens, doppelt so viel Text und den doppelten Spielspaß von „Indiana Jones"!

Wer „Maniac Mansion", „Indy III" oder „Loom" gespielt hat, weiß, daß die Mannen um den Star Wars Produzenten im allgemeinen keine leeren Versprechen machen! Die Story von Monkey Island hört sich jedenfalls schonmal recht gut an: Ein stinknormaler Durchschnittsmensch namens Guybrush Threepwood beschließt, in der Karibik Karriere als Seeräuber zu machen. Doch die Piraten verlangen Qualifikationen; wer nicht ihren Meister im Schwertkampf besiegt, etwas Wertvolles aus der Residenz des Gouverneurs klaut und einen versteckten Schatz findet, darf nicht mitplündern. Während sich Guybrush mit der Aufnahmeprüfung abmüht, bekommt er es auch noch mit dem Geister-Kapitän Le Chuck zu tun. Die Jagd nach dem geheimnisvollen Knaben führt ihn schließlich auf das sagenumwobene „Monkey Island", wo neben Le Chucks gespenstischer Crew auch Kannibalen und skurrile Schiffbrüchige ihr Unwesen treiben. Aber damit nicht genug der Probleme, da gibt's noch diesen seltsamen Affen ...

Mehr zu verraten wäre eine Gemeinheit, wenden wir uns lieber den vielen technischen Neuerungen zu. So wird es nunmehr 3D-Zoom-Routinen geben, wodurch die Spielfigur perspektivisch richtig zu sehen ist, je nachdem, ob sie weiter vorne oder hinten im Bild agiert (größer bzw. kleiner). Für die Grafik sind 32 Farben veranschlagt, außerdem gibt's einige ganz tolle Perspektiven, die das Geschehen von schräg oben oder von der Seite zeigen. Die Grafiken sollen jetzt viel größer als bei den Vorgängern werden, dafür erscheint der Text im Bild. Auch am Bedienungskomfort wurde gefeilt: Bewegt man den Cursor auf ein Objekt und drückt die rechte Maustaste, so leuchtet automatisch das wahrscheinlichste Verb in der Liste auf. Durch erneutes Drücken wird dann die Aktion in Gang gesetzt (z.B. Tür und öffnen). Selbst das lästige Kartographieren ist Schnee von gestern, dafür sorgt eine „Overhead-Funktion", die größere Landschaften übersichtlich aus der Vogelperspektive zeigt. Die üblichen Animationssequenzen sind natürlich auch wieder dabei, neuerdings kann sogar während dieser Film-Szenen abgespeichert werden. Der ganze Spaß verteilt sich voraussichtlich auf vier Disketten und wird – soviel steht fest – komplett in deutsch ausgeliefert.

Leider ist nicht damit zu rechnen, daß Monkey Island vor Dezember in den Geschäften auftaucht, möglicherweise sogar erst im Januar. Aber seht's doch mal so: Bis dahin haben wir Computer-Piraten wenigstens ausreichend Zeit, um „Pirates!" von Anfang bis Ende durchzuspielen ...

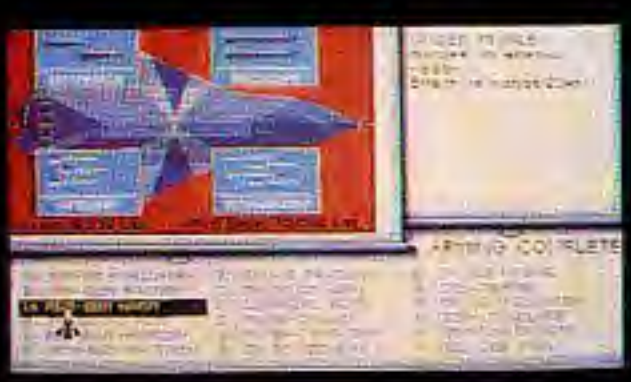
(C.Borgmeier)

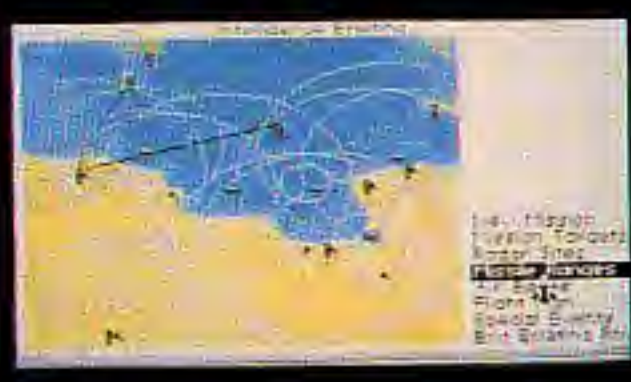
Der Amiga Joker meint: F-19 Stealth Fighter ist zwar ein Tarnbomber, braucht sich aber keinesfalls zu verstecken!

PC-Besitzer kennen den „Tarnkappen-Bomber" schon länger, seit kurzem zischt er auch über ST-Screens. Und die Amigaversion? Deren Tarnung wird jetzt exclusiv bei uns gelüftet!

F-19 Stealth Fighter

Als die erste C 64-Version des Spiels veröffentlicht wurde, war der Stealth Fighter noch Top-Secret – während diese Zeilen geschrieben werden, überlegt sich die US-Regierung bereits den Einsatz der Maschine im Irak-Konflikt. Allerdings heißt der Vogel jetzt F-117A und sieht doch ziemlich anders aus, als man sich das bei Micro-Prose so vorgestellt hat. Aber die bekannten Simulationsspezialisten haben schnell geschaltet: Der Spieler kann jetzt wahlweise mit beiden Fliegern feindliche Radarsysteme austricksen, der Unterschied beschränkt sich dabei vorwiegend auf die Optik.
Daß man sich mit diesem Game besondere Mühe gegeben hat, zeigt sich bereits am gelungenen Intro mit der stimmungsvollen „Stealth-Musi". Danach kann ein (langer!) Piloten-Name eingegeben werden, für den das Programm dann die verschiedensten Statistiken führt. Die Einsätze werden auf einer Karte geplant, selbstverständlich ist die Bewaffnung rundum am allerneuesten Stand der Dinge. Es gibt Luft- und Bodenmissionen in Libyen, am persischen Golf, am Nordkap oder in Europa – alles in den verschiedensten Variationen. Hin und wieder wird man sogar auf reine „Fotosafaris" geschickt! Der Schwierigkeitsgrad ist gleich vierfach verstellbar; mit Trainingsflügen, unterschiedlich starken Gegnern und erleichtertem bzw. hyperrealistischem Flugverhalten. Gestartet wird übrigens entweder vom Carrier oder einem Flugplatz. Ob man nun mit der „echten" F-117A oder dem Micro-Prose-Modell F-19 unterwegs ist, stets müssen alle Aufgaben so angegangen werden, daß man den speziellen Anti-Radar-Fähigkeiten seines Vogels Rechnung trägt.
Technisch ist die Simulation brillant in Szene gesetzt: Vielfältige und einfallsreiche Außenansichten, unglaublich detailfreudige Vektorgrafik in ausreichender Geschwindigkeit und jede Menge Bilder, die extra für den Amiga neu gezeichnet wurden. Auch der Sound geht in Ordnung, neben hübscher Musik gibt es sehr gute Effekte zu hören. In Sachen Steuerung hat man die Wahl zwischen Joystick, Maus und Tastatur. Darüberhinaus ist das Keyboard noch mit allerlei Flugfunktionen belegt – dank Tastaturschablone und der fast 200 Seiten starken Anleitung (mit schönen Farbkarten) hat man die Sache schnell im Griff.
Ein Extra-Lob gibt's noch für eine Funktion, die uns besonders gut gefallen hat: Bei F-19 Stealth Fighter hagelt es nicht nur die üblichen Beförderungen oder Orden, nein, nach *jedem* Flug werden alle Geschehnisse ausführlichst bewertet – purer Balsam für die Motivation. Kurzum, das Spiel zählt ohne Zweifel zu den absoluten Top-Simulationen! (mm)





F-19 Stealth Fighter

Grafik:	91%
Sound:	72%
Handhabung:	89%
Spielidee:	88%
Dauerspaß:	90%
Preis/Leistung:	91%
Red. Urteil:	90%

Variabel
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: MicroProse
Bezug: Rushware

Spezialität: Zwei Disketten, deutsche Anleitung. Bei unserem Testmuster fehlte noch der Feinschliff, daher können wir nicht sagen, wie's mit Kopierschutz, Save-Disks und Festplatteninstallation aussieht.

BLICKEN SIE DER GEFAHR INS FACETTENAUGE!

VENUS
THE FLYTRAP

Kämpfen Sie oder Sie werden von Schwärmen von Killerinsekten vernichtet, die sich über 50 Ebenen und zehn verschiedene Welten ausbreiten. Ihr Überleben hängt von ihrer Fähigkeit ab, die Steuerung einer Superfliege zu beherrschen und von ihrer Geschicklichkeit und Ihrem Beurteilungsvermögen angesichts einer Vielfalt von Superwaffen.

ERHÄLTLICH FÜR
CBM AMIGA & ATARI ST

GREMLIN

Der Umsatz heiligt die Mittel! Wer wissen will, wie der Hase im rauhen Geschäftsleben wirklich läuft – hier ist das richtige Spiel für Yuppies, Jungmanager und sonstige Karrieremenschen.

Der Amiga Joker meint:
Invest – eine sichere Investition für alle Fans von Wirtschaftssimulationen!

Es werden Regierungsbeamte bestochen, Saboteure angeheuert und Detektive losgeschickt: Bei Starbytes neuer Wirtschaftssimulation ist (fast) alles erlaubt, was dem eigenen Unternehmen nützt. Oberstes Ziel aller Bemühungen ist es, ein riesiges Firmenimperium aufzubauen – gegen den erbitterten Widerstand der Konkurrenz, versteht sich.
Der Weg zu Champagner, Mercedes und einem Penthouse führt bei Invest über das Hauptmenü: Hier kann der Spieler beispielsweise Firmen aus den unterschiedlichsten Branchen aufkaufen. Egal, ob Schiffbau, Elektronik oder Raumfahrt – Hauptsache, die Produktionskosten sind niedrig, und die Rentabilität ist hoch. Selbstverständlich lassen sich die gerade erworbenen Unternehmen bei Nichtgefallen auch wieder verhökern. Die nötigen Kredite erhält man von verschiedenen Banken, deren jeweilige Konditionen allerdings sehr unterschiedlich sind. Genaue Vergleiche sind hier (wie auch bei allen übrigen Angeboten, Preisen etc.) unabdingbar. Mißwirtschaft zieht nämlich praktisch immer eine Aufsichtsratssitzung nach sich, die dann mit der eigenen Entlassung endet . . .!
Zum Glück kann man aber Beraterfirmen verpflichten, die sich um die Buchhaltung kümmern, für ein effektiveres Management sorgen oder den Betrieb modernisieren (alles nur gegen Bares – logo!). Eine gute Versicherung sollte man sich ebenfalls beizeiten zulegen, jedenfalls bevor ein von der Konkurrenz gedungener Brandstifter das Firmengebäude abgefackelt hat. Denn J.R. Ewing hätte an diesem Game sicher seine Freude: Bombenanschläge, Werksspionage oder Abwerbeaktionen sind bei Invest das täglich Brot des Spitzenmanagers! Ein weiterer Menüpunkt informiert den Spieler schließlich über die wirtschaftliche Lage der diversen Firmen, betriebsinterne Ereignisse, Ein- und Ausgaben etc.
Wer's noch nicht gemerkt hat, dem geben wir es hiermit schriftlich: Invest ist nicht ganz unkomplex. Dazu ist die technische Umsetzung hervorragend; die gut gemachte und teilweise sogar animierte Grafik füllt den ganzen Bildschirm aus, der Sound (Titelmusik plus FX während des Spiels) braucht sich ebenfalls nicht zu verstecken. Positiv fiel weiter auf, daß das Programm komplett mausgesteuert ist, nicht einmal Zahlen müssen eingegeben werden. Bis zu vier Großkapitalisten dürfen um die Wette schachern, aber auch alleine macht das „Bonzen-Leben" durchaus Spaß, zumal die Computergegner allesamt ausgebuffte Profis sind. Punktabzug gab es lediglich bei der Spielidee, die Parallelen zu „Oil Imperium" sind einfach zu offensichtlich. Davon mal abgesehen, ist Starbyte eine Wirtschaftssimulation geglückt, in die Fans des Genres bedenkenlos *investieren* können!
(C. Borgmeier)

Ärger ohne Ende . . .

J.R. läßt grüßen . . .

INVEST

Invest

Grafik:	74%
Sound:	70%
Handhabung:	86%
Spielidee:	22%
Dauerspaß:	77%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	76%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Starbyte
Bezug: Bomico

Spezialität: Spielstände sind speicherbar, der Sound und die Animationen können auf Wunsch abgeschaltet werden.

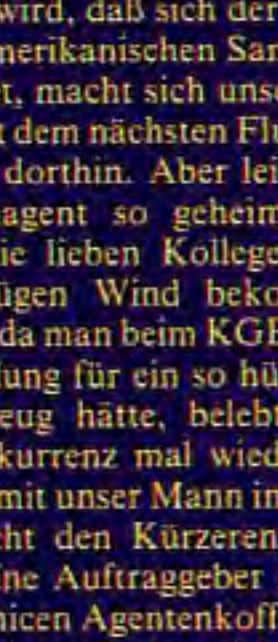
Ein Spion mit Stil
OPERATION STEALTH

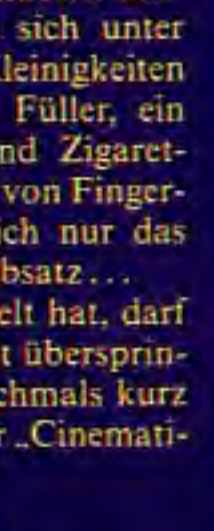
Nach dem erfolgreichen „Future Wars“ bringt Delphine Software jetzt das zweite Cinematique-Adventure heraus: Statt als Fensterputzer durch die Zeit zu reisen, geht's diesmal in geheimer Mission nach Südamerika . . .

Sein Name ist Glames. John Glames. Sein Beruf: Top-Agent in Diensten seiner Majestät, des C.I.A. Sein Spezialgebiet: Das Überleben in feindlicher Umgebung. Seine Mission: Den unter ungeklärten Umständen verschwundenen Tarnkappen-Bomber F 117 A zurückbringen und die Entführer gleich dazu!
Da vermutet wird, daß sich der Vogel jetzt im südamerikanischen Santa Paragua befindet, macht sich unser 007-Verschnitt mit dem nächsten Flugzeug auf den Weg dorthin. Aber leider ist kein Geheimagent so geheim, daß nicht auch die lieben Kollegen von seinen Ausflügen Wind bekommen würden. Und da man beim KGB ebenfalls Verwendung für ein so hübsches Militär-Spielzeug hätte, belebt auch hier die Konkurrenz mal wieder das Geschäft. Damit unser Mann in Übersee dabei nicht den Kürzeren zieht, haben ihn seine Auftraggeber mit einem richtig chicen Agentenkoffer ausgerüstet. Darin befinden sich unter anderem so nützliche Kleinigkeiten wie ein säurespritzender Füller, ein sprechender Haarföhn und Zigarettenpapier zum Abnehmen von Fingerabdrücken. Fehlt eigentlich nur das Geheimtelefon im Schuhabsatz . . .
Wer „Future Wars“ gespielt hat, darf die nächsten Zeilen getrost überspringen, allen anderen sei nochmals kurz erklärt, was man sich unter „Cinematique“ vorzustellen hat. Nun, eigentlich nichts anderes, als ein Grafik-Adventure mit Maussteuerung im Stil der Sierra-Games – nur, daß man hier die Tastatur komplett vergessen kann! Und an die etwas eigenwillige Mausbedienung hat man sich schnell gewöhnt . . . Zudem wurde das System für Operation Stealth nochmals deutlich verbessert; nicht zuletzt dank entsprechender Anregungen der Fachpresse (hüstel . . .). So gibt es jetzt eine Art Lupe, die kleine Gegenstände vergrößert darstellt und somit das lästige Absuchen des Screens erleichtert, außerdem muß der Held nicht mehr unmittelbar danebenstehen, wenn er etwas untersuchen will. Und das Wichtigste: Man kann nunmehr auch Sachen aus dem Inventory auf Gegenstände anwenden, die sich ebenfalls im Inventory befinden – gerade dieses Feature erweitert die Aktionsmöglichkeiten ungemein!
Alles in allem ist Operation Stealth ein erstklassiges Game – Grafik und Animationen sind vom Feinsten, die Geräuschkulisse ist realistisch, und zwischendurch röhrt satter 16 Bit-Sound aus den Boxen. Die Cinematique-Technik konnte beim Vorgänger schon gefallen, jetzt macht die Sache einen wirklich ausgereiften Eindruck. Die Verbesserungen bringen es allerdings mit sich, daß das Spiel nun längst nicht mehr so leicht zu lösen ist wie „Future Wars“. Aber was ein wahrer Abenteurer ist, der freut sich über knifflige Herausforderungen – besonders in so ansprechender Verpackung! (wh)

Der Amiga Joker meint:
Future Wars war toll – Operation Stealth ist besser!

Die praktische Lupen-Funktion (der Text ist in der Endversion natürlich deutsch)





Operation Stealth

Grafik:	81%
Sound:	76%
Handhabung:	89%
Spielidee:	83%
Dauerspaß:	88%
Preis/Leistung:	84%
Red. Urteil:	87%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Delphine Software/U.S. Gold
Bezug: International Software

Spezialität: 3 Disks, kein Kopierschutz, Farbcodeabfrage, Zweitlaufwerk wird unterstützt. Spiel und Anleitung komplett in deutsch.

Die Erwartungen waren hoch: Wird die Grafik tatsächlich so schön sein, wie es die ersten Screenshots versprachen? Wurde diesmal auf eine preistreibende Luxusausstattung verzichtet? Und vor allem: Ist die Spielbarkeit besser als beim ersten Teil?

SHADOW OF THE BEAST II

Kurz und schmerzlos: Beast II ist eine herbe Enttäuschung. Dabei fängt alles so wunderbar an – zum Einstieg gibt es einen fantastischen Trickfilm voll herrlicher Sounds und Animationen. Tief beeindruckt sieht man zu, wie ein Fledermaus-Monster zu einer einsamen Hütte fliegt, um dort ein schreiendes Baby aus seiner Wiege zu entführen. Die „verfilmte" Vorgeschichte hat bloß einen Haken: Sie läßt sich nicht abstellen, bei jedem Neustart ist das volle Kidnapping-Programm angesagt. Zudem beansprucht die aufwendige Eröffnungssequenz eine ganze Disk für sich alleine. Auf der anderen sind dann Grafiken und Musikstücke verewigt, die zum besten zählen, was jemals auf dem Amiga produziert wurde. Der Soundprogrammierer hat sich glatt 'ne goldene Schallplatte verdient, für den Spieldesigner bleibt nur der Strick übrig. Warum? Das Game ist nahezu unspielbar!

Dabei klingt die Aufgabe nach dem üblichen Action-Stoff: Der barbarische Held hat sich durch horizontal scrollende Landschaften voller Gegner zu kämpfen, um letztendlich das Baby zu befreien und dem bösen Magier das düstere Lebenslicht auszublasen. Die Frage ist nur, wie? Wohin man sich auch wendet, überall ist die feindliche Übermacht derart erdrückend, daß trotz der genauen Stick-Abfrage selbst geübte Action-Spezialisten ihr bißchen Lebensenergie nicht lange beisammen halten können. Ob bärtige Neandertaler, bissige Fische oder gruselige Vögel – alle tauchen stets in ganzen Rudeln auf! Da kann unser Barbar seinen Kampfjojo abfeuern, so oft er will, binnen kurzem sind nur noch seine Knochen übrig . . .

Rein theoretisch ist es auch möglich, sich mit einigen Charakteren zu unterhalten, um Extrawaffen oder wichtige Hinweise von ihnen zu bekommen. Aber wie haben sich die Programmierer das bloß in der Praxis vorgestellt? Bei der ständigen Hektik hat man einfach keine Chance, die Sätze zu entziffern, die da in winziger Schrift auf dem Screen auftauchen. Handel treiben kann man ebenfalls – wiederum nur theoretisch. Denn bevor man die entsprechende Taste gedrückt hat, ist einem längst ein Feind zuvorgekommen.

Freilich, die Grafik ist sogar noch schöner als beim ersten Teil: herrliche Pastellfarben und einfallsreich gestaltete Gegner, wohin das Auge blickt. Das unglaublich sanfte Scrolling ist beeindruckender denn je, und diesmal sind sogar die Animationen der Spielfigur und ihrer Widersacher gleichermaßen geschmeidig! Als Grafik- und Sounddemo ist Beast II fast unschlagbar, als Spiel ein glatter Reinfall. Und was die Preistreiberei betrifft: Um den Horror-Betrag von über 100 Steinen zu rechtfertigen, liegt der Packung auch diesmal wieder ein (hübsch) bedrucktes T-Shirt bei. Seid Ihr nun enttäuscht? Wir auch!! (C. Borgmeier)

Shadow of the Beast II

Grafik:	94%
Sound:	93%
Handhabung:	31%
Spielidee:	66%
Dauerspaß:	39%
Preis/Leistung:	30%
Red. Urteil:	42%

Für Experten
Preis: ca. 109,– DM
Hersteller: Psygnosis
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Lange Ladezeiten und lästige Diskettenzugriffe während des Spiels. Musik/FX und Schlußbild können abgeschaltet werden, keine Highscores.

INVE$T

Es gibt tausend Wege reich zu werden

AMIGA

Vertrieb: Bomico

Vertrieb: **BOMICO**
Bonner Straße 1
6000 Frankfurt a. Main 90

0130/820 Serviceline

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 069/778025

PC

C 64

Schriftliche Antworten nur gegen Rückporto.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/ 680497

DAYS OF Thunder™

DAS SPIEL ZUM FILM!

MINDSCAPE INTERNATIONAL

Erhältlich für:
Amiga, Atari ST, IBM

M I N D S C A P E

RUSHWARE
Online with the trend

Vertrieb:
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2 · Telefon: 02101/607-0

Mitvertrieb:
Österreich: **Karasoft, Darius**
Schweiz: **Thali AG**

All rights reserved

Der Amiga Joker meint: Gratulation an Magic Bytes: Dino Wars ist „ungeheuer" spielbar und sieht „gigantisch" aus!

Die Saurier sind los! Magic Bytes bläst mit „Urgewalt" zum Sturm auf die Herzen der Computerspieler: Eine gelungene Mischung aus Strategie und Action in aufwendiger Präsentation – wer kann da schon widerstehen?

Der Weg ins Zockerherz beginnt bekanntlich schon beim Intro, und der trickfilmreife Vorspann kann sich denn auch sehen (und hören) lassen: Untermalt von Dschungelmusik plus Sprachausgabe, tapst ein drolliges Steinzeitmännchen über den Screen, um dann unter den gigantischen Stampfern eines Tyrannosaurus Rex stilgerecht sein Pixel-Leben auszuhauchen! Danach geht's ins Auswahlmenü; zuvor jedoch ein Wort zur Grundidee von Dino Wars: Wer erinnert sich noch an die beiden überaus erfolgreichen „Archon"-Games, jene Schach-Varianten, bei denen Auseinandersetzungen in Action-Manier mit dem Joystick ausgefochten wurden? Ersetzt man nun Schach durch das bekannte Brettspiel „Stratego", und die Magergrafik von Annodazumal durch beeindruckend inszinierte Kämpfe riesiger Urzeitechsen, so kommt man der Sache schon ziemlich nahe ...

Aber zurück zum Auswahlmenü. Hier wählt der „Herr der Saurier" zwischen drei Schwierigkeitsgraden und entscheidet, ob's gegen einen menschlichen Widersacher oder den Computer gehen soll. Außerdem können Wissensdurstige unter dem Menüpunkt „Encyclopaedia" allerlei Daten zu den Dinos abrufen. Die Viecher sind dann in animierten Grafiken zu bewundern, wo sie sich in Skelette und wieder zurück verwandeln – hübscher Effekt! Die so gewonnenen Infos sind zwar für den Rest des Games völlig unerheblich, aber ein nettes Gimmick ist es allemal.

Das eigentliche Spiel findet auf einem 10 x 9 Felder großen „Brett" statt, von denen es vier verschiedene gibt (andere Hintergrundgrafik, mit /ohne tödlichen Lavatümpeln, etc.). Die beiden Dinosaurier-Armeen setzen sich aus jeweils 17 Ungeheuern zusammen, acht davon unterscheiden sich mehr oder weniger deutlich in ihren Zugmöglichkeiten und der Kampfkraft. Zudem hat jede Mannschaft noch ein Ei – wer das des Gegners einnimmt, hat gewonnen. Gezogen wird abwechselnd, sobald sich zwei Echsen auf dem gleichen Feld begegnen, wird auf einen Kampf-Screen umgeschaltet: Zwar steckt normalerweise ein Tyrannosaurus deutlich mehr weg als z.B. ein winziger Deinonychus, aber wenn man nur gut genug mit dem Joystick umgehen kann ...? Das Spielprinzip von Dino Wars ist ein echter Hammer, es war höchste Zeit, daß sich mal wieder jemand an die geniale „Archon"-Idee erinnert hat. Der eigentliche Geniestreich aber war es, die Vorlage nicht nur thematisch aufzupeppen, sondern auch noch technisch derart ausgereift umzusetzen! Während des strategischen Teils gibt's hübsche Sound-FX (stampf, stampf) und putzige Animationen; am Kampfschirm ist überhaupt die Hölle los – starke Sounds, tolle Grafik und Animationen vom Allerfeinsten. Fazit: Der Krieg der Dinosaurier ist eine Wucht! (ml)

Der Taktik-Screen: Ein Lavabad ist auch für Dinos nicht sehr bekömmlich.

Dino Wars

Grafik:	84%
Sound:	81%
Handhabung:	83%
Spielidee:	91%
Dauerspaß:	86%
Preis/Leistung:	88%
Red. Urteil:	87%

Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Magic Bytes/Digitek
Bezug: Magic Bytes

Spezialität: Zwei Disks. Kaum Wechseln erforderlich, Zweitlaufwerk wird unterstützt. In diversen Untermenüs können Spieldauer, Stärke und Beweglichkeit der Dinos, Sound und/oder FX, etc. editiert werden.

Time Machine

Tja, was nun, Herr Professor?

Professor Potts ist schon ein Unglücksrabe: Da hat er eine prima Zeitmaschine zusammengebastelt, und dann bomben ihm ein paar Terroristen den Beschleunigungsmechanismus kaputt, wodurch der alte Knabe schnurstracks in ein Zeitloch katapultiert wird...

Die Vorgeschichte zu Activisions neuem Action-Adventure bekommt der Spieler als putzig animiertes Intro zu sehen. Im Game selbst findet man den kauzigen Wissenschaftler dann in grauer Vorzeit wieder, wo er sich mit Urviechern, Treibsand und Lavaströmen auseinandersetzen muß. Ziel der Übung ist es natürlich, wieder ins Hier und Heute zurückzukehren; am besten, indem man die Zukunft so abwandelt, daß der fiese Bombenanschlag erst gar nicht stattgefunden hat. Um in die nächstgelegene Zeitzone zu gelangen, müssen sogenannte „Travel-Pods" (eine Art Teleporter) aufgestellt und bestimmte Gegenstände eingesammelt und an den richtigen Plätzen wieder abgelegt werden.
Den Prof wieder „zurück in die Zukunft" zu schicken, erfordert einiges Geschick mit dem Joystick, zumal die Steuerung alles andere als gelungen ist. Flußüberquerungen z.B. werden so zur echten Geduldsprobe! Na, wenigstens kann man die Gegner ganz gut mit Pottys Wunderwaffe (Elektroblitze) in Schach halten.
Wenn Time Machine spielerisch auch nicht der Weisheit letzter Schluß ist, die technische Umsetzung ist allemal gelungen: Der Titelsound ist fetzig, die FX sind ordentlich, und die Grafik kann man getrost als Augenschmaus bezeichnen. Was dem Game fehlt, ist ordentliches Scrolling (die Screens werden „ausgeblendet") und eine zusätzliche Prise Spielbarkeit.
(C.Borgmeier)

Time Machine

Grafik:	82%
Sound:	76%
Handhabung:	42%
Spielidee:	66%
Dauerspaß:	61%
Preis/Leistung:	59%
Red. Urteil:	62%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Activision
Bezug: Funtastic

Spezialität: Dürftige, englische Anleitung. Die Highscoreliste wird nicht abgespeichert.

Sarakon

„Shanghai", „Turn it", „Lin Wu's Challenge" – fernöstliche Steinchen-Knobeleien sind ein echter Dauerbrenner. Kein Wunder, wenn Starbyte jetzt auch ein Stück vom Kuchen will, schließlich hat man einen Ruf als Tüftel-Spezialist zu verlieren!

Wer „Shanghai" kennt, kennt auch Sarakon; wer „Lin Wu's Challenge" kennt, braucht schon fast nicht mehr weiterzulesen: Wieder einmal muß man Steinpaare finden und durch Anklicken vom Screen entfernen. Das funktioniert nur dann, wenn sich die beiden Teile mit einer (gedachten) Linie verbinden lassen, die maximal zwei rechte Winkel enthält. Bis jetzt also alles wie gehabt. Einen zusätzlichen Anreiz haben die Bochumer aber dadurch geschaffen, daß die Steine hier auf drei Ebenen verteilt sind. Zwei davon sind von Anfang an sichtbar, die dritte erscheint erst, sobald die (helleren) Steine der ersten Ebene vom Bildschirm verschwinden. Desweiteren warten ein paar kleine Überraschungen, allerdings erst, sobald man den 15. Level hinter sich hat: Dann gibt's hilfreiche Extras zu entdecken und kurze Animationen zu bewundern.
Grundsätzlich stehen zwei Spielmodi zur Wahl: In „Game A" dürfen die Steine nur von der gleichen Ebene abgeräumt werden, bei „Game B" fällt diese Einschränkung weg. Die detaillierte Grafik ist durchaus gelungen, nur ein bißchen zu dunkel ist sie geraten. Der Sound ist ebenfalls ganz in Ordnung. Insgesamt kann man Sarakon zwar eine gewisse Suchtqualität nicht absprechen, nur leider bläst es kaum frischen Wind ins asiatische Tüftelgenre. Wer also noch kein solches Spiel in seiner Sammlung hat, kann unbesorgt zugreifen – für alle anderen wäre es *zu* doppelt gemoppelt. (C. Borgmeier)

Sarakon

Grafik:	70%
Sound:	66%
Handhabung:	84%
Spielidee:	37%
Dauerspaß:	76%
Preis/Leistung:	63%
Red. Urteil:	67%

Variabel
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Starbyte
Bezug: Bomico

Spezialität: Highscores werden durch Druck auf die S-Taste gespeichert.

ANTARES

ANTARES

ANTARES

... kommt !

BONACO
IHR SOFTWARE PARTNER

Software Produktion

Schweinerei! **Normalerweise haben wir an dieser Stelle vortrefflich Gelegenheit, ein bißchen Selbstbeweihräucherung und ein paar schlaue Sprüche loszuwerden. Und diesmal? Diesmal hat das alles schon Michael im Editorial besorgt! Na gut, sagen wir eben nix mehr . . .**

Seid Ihr wahnsinnig ?!

Der Sammelordner: Wollt Ihr für das „guck' mal wie fest und gut und gesund mein Zahnfleisch ist" – Grinsen und das an ein paar Stellen geknickte Stück Pappe wirklich 19 Märker haben? Seid Ihr eigentlich noch zu retten??? Ihr habt unter anderem auch ältere Leser, die sich sowas nicht kaufen, weil es „schön bunt" ist! Ihr schreibt außerdem von „. . .schlappen 19 Märkern . . ." und von „. . .generösem Angebot . . ."; soll das ein Witz sein?! Habt Ihr nun endgültig die Grenze zwischen Wahnsinn und Blödheit überschritten?? Jetzt kommt bloß nicht mit der Ausrede „ja, ja, wir wissen schon, aber Layout, Rente und Kindergeld . . . so teuer und so, und überhaupt, bla . . .". Das is nich'! 19 DM ist zuviel!! Da ich nicht feige bin und zu dem stehe, was ich Euch an den Kopf geworfen habe, gebe ich meinen Absender an, obwohl ich dann bei sämtlichen Gewinnspielen und ähnlichem ausgeschissen hab'. Als Gegenleistung erwarte ich von Euch, daß Ihr den Brief abdruckt!! Oder steht Ihr nicht zu Eurer Zeitung und seid feige?!
lästert Markus Chevalier aus Aachen

Ätschebätsch, wir sind gar nicht feige! Wenn man's genau nimmt, sind wir sogar echte Helden, weil: Trotz Rente, Kindergeld und Wohnungsnot haben wir uns dazu durchgerungen, den Sammelordner nunmehr für 15 Märker zu verschleudern!!! Und keine Sorge, wer ihn schon bestellt hat, muß auch nicht mehr berappen. Aber, daß der Ordner zu bunt sein soll, können wir nun wirklich nicht gelten lassen – sind Dir tatsächlich die (üblichen) einfarbigen Langweiler lieber? Und noch eine gute Nachricht: Obwohl wir wegen der fehlenden vier Mark nun nichtmal mehr das Hungertuch haben, an dem wir bisher gemeinsam genagt hatten, hast Du auch weiter alle Chancen bei den Preisausschreiben – und wenn's nur deshalb ist, weil Deine Zuschrift in den Riesen-Haufen halt schwer zu finden sein wird . . .

Dr. Freak forever!

Also, ganz ehrlich bin ich auch ein Mitglied der Szene. Und ich muß sagen, daß Dr. Freak seine Sache ganz gut macht. Durch diesen Szene-Bericht wird absolut niemand gefährdet. Vom Auffliegen einzelner Leute ganz zu schweigen . . . Also, wer sich auskennt, wird Dr. Freak zu schätzen wissen, und diejenigen, die sich nicht auskennen – für die ist er ja eigentlich da!
Daß gerade in Österreich die Szene ganz arg ist, interessiert anscheinend niemanden. Fast keiner kauft Originale! In keiner einzigen (deutschen) Computerzeitschrift findet man was über Österreich. Es geht immer nur darum, wann ein Spiel in Deutschland erscheint. Ihr solltet jedoch nicht vergessen, daß auch in Österreich der Amiga Joker gekauft wird! Tut doch was für die Leser in Österreich!
fleht Sascha Drobnic aus Österreich

Gerne würden wir etwas für unsere Freunde im (un-) glücklichen Österreich tun – nur was? Sobald ein Game in Deutschland veröffentlicht wird, kann man es in der Regel auch in unserem hübschen Nachbarland erhalten. Von daher sehen wir eigentlich keinen Grund, warum bei Dir daheim das Raubkopieren mehr oder weniger gerechtfertigt sein sollte als hier in Deutschland . . .

Ausschalten

Also eins muß man Euch lassen: Die Form, in der Ihr schreibt, ist angenehm locker. Macht weiter so! Verbesserungsvorschläge habe ich keine, denn es gibt keine!
Aber: Wenn Ihr schon irgendwelche Tips für irgendwas bringt, dann müssen sie unbedingt vollständig sein. Bei den Tips für Spieleanfänger habt Ihr was Wichtiges vergessen; und zwar das Ausschalten des Computers! Der Amiga muß unbedingt abgeschaltet werden, um z.B. die Speichererweiterung ein/auszuschalten, sonst droht Zerstörung von Agnus, Paula oder Denise. Bis zum Einschalten sollten mindestens 10 Sek. vergehen (wegen der verdammt scharfen Spannungsspitzen).
erläutert Thomas Köllner aus Bisingen

Der Mann hat recht! Die Ausschalterei muß uns schon so in Fleisch und Blut übergegangen sein, daß wir es als selbstverständlich betrachtet und prompt übersehen haben. Klarer Fall von kalt erwischt – 1 : 0 für Dich, Thomas!

Ordnung muß sein?

Zuerst einmal ein Riesen-Lob für Eure sehr gute und langzeitmotivierende Zeitschrift, was sicherlich nicht nur an Eurem guten Schreibstil, sondern auch noch an Eurem hervorragenden Bewertungsschema liegt.
So, Schluß mit dem Lob, kommen wir zu meinem Hauptanliegen. Wie ich schon vor einiger Zeit bemerkt habe, hat sich Euer Layout um ein Vielfaches gebessert, aber ich finde, daß es immer noch zu durcheinander ist. Darum möchte ich Euch bitten, den Aufbau so zu ändern, daß alle Spiele nach ihrem Genre geordnet sind. Damit der Joker dann nicht langweilig oder statisch wirkt, könnte man Rubriken, wie z.B. die Mailbox oder andere, zwischen den verschiedenen Genres abdrucken. Außerdem finde ich, daß der Aufbau eine Zeitschrift garnicht langweilig machen kann, wenn der Inhalt spannend und gut ist.
Nun zu meinem zweiten Anliegen: Wie ich mit Bedauern in den Kleinanzeigen der A.J. 7/90 feststellen mußte, fängt bei Euch auch schon das Schmarotzen von Computern an. Ich meine, Ihr solltet diese lächerlichen Anzeigen herauslassen, da 1. dieser Platz den ehrlichen Anzeigen dienen soll, und 2. sowieso keiner darauf kommen wird, jemandem einen Computer zu schenken, auch wenn er armer Schüler oder DDR-Mitbürger ist.
Noch eine kleine Frage: Es soll ja bald ein Amiga mit CD-Rom-Laufwerk als Spielekonsole herauskommen. Wißt Ihr schon, ob man dieses CD-Rom-Laufwerk auch einzeln für die verschiedenen Amigas kaufen können wird? fragt sich J.W. aus Weißnichtwoher

Auch dieser Mann hat recht! Allerdings nur teilweise: Was eine Einteilung in starre Schemata betrifft, so sind wir immer noch der Ansicht, daß das einfach nicht zum Joker paßt. Und wenn irgendwer nun glaubt, daß wir's bloß nicht können, der werfe nächsten Monat einen Blick in unser Sonderheft „Simulationen" – dort fanden wir nämlich, daß es sehr gut paßt! Bezüglich der Kleinanzeigen sieht's doch so aus: Wir drucken keine ab, die auf Raubkopien oder Betrug schließen lassen. Aber ansonsten sind wir schließlich keine Zensurbehörde, die den Leuten vorschreibt, was sie inse-

rieren dürfen und was nicht! Auch wenn wir persönlich ganz Deiner Meinung sind... In Sachen CD-Rom-Amiga steht bis jetzt eigentlich nur fest, daß so ein Ding bald auf uns zukommt; einzelne Softwarehäuser (wie z.B. Magic Bytes) produzieren schon eifrig entsprechende Programme. Sobald wir mehr wissen und ein Testgerät in die Finger bekommen, gibt's einen ausführlichen Artikel – ist doch Ehrensache!

Verkriecht Euch ...

...in Eure Hundehütte! Jetzt muß ich mich beschweren: Ihr redet auch nur groß herum, und was tut Ihr?? (Bis jetzt) nichts! Der Grund meiner Beschwerde: Ich habe in der Ausgabe 4/90 im USS John Young-Wettbewerb gewonnen. Ich habe Eure Benachrichtigung erhalten und habe bei Euch angerufen. Ihr habt gesagt, Ihr würdet Euch darum kümmern. Aber die Spiele sind bis heute noch nicht da! Ich warte, beeilt Euch!!
beschwert sich Andreas Galinsky aus Ritterhude

Dieser Mann hingegen hat nicht (mehr) recht, zwischenzeitlich zockt sich Andreas mit seinen Gewinnen längst die Finger wund. Trotzdem: Wenn es mit den Preisen manchmal ein bißchen länger dauert, dann tut uns das genauso leid wie Euch! Da sind wir nunmal voll und ganz auf die veranstaltenden Firmen angewiesen. Bei „unseren" Preisausschreiben (Up & Down, Stromausfall, Girl-Seite, etc.) garantieren wir prompte Lieferung...

Hallo Ihr!

Ersma'n dickes Lob – das muß sein! Eure Zeitschrift ist echt affig, und das Poster supergeil. Aber mal so ganz nebenbei, Ihr könntet doch auch im Joker-Shop (damit Ihr Euch beruhigt: der Shop ist so auch ganz gut) aktuelle, heiße Soft verhökern, oder braucht Ihr dazu 'ne Genehmigung? Übrigens, das mit dem BTX könnte ich mir ganz gut vorstellen. Auch das Betriebsgeheimnis könnt Ihr drinn' lassen...
Halt, noch was: Michael Menz ist nicht der einzige, der das Editorial gerne liest. Ich nämlich auch – nur weiter so! Außerdem, wieso kommt erst im Oktober die nächste Ausgabe? Das wäre ja schon die dritte Doppelnummer?
wundert sich Benjamin Casper aus Köln

Schon zwei Leute, die das Editorial lesen – langsam lohnt sich der Aufwand! Das mit der Software im Joker Shop werden wir uns gerne überlegen, aber wie kommst Du darauf, daß wir eine Genehmigung bräuchten? Von wem denn nur?! Noch etwas verstehen wir nicht ganz: Wir haben gerechnet und gerechnet, aber bei uns kommen immer nur zwei Doppelausgaben heraus – nämlich Juni/Juli und August/September...!

Der Verzweiflung nahe!

Schuld an diesem schrecklichen Zustand ist Legend of Faerghail. In diversen Soft-Magazinen stehen nämlich folgende Behauptungen: L.o.F besitzt zwar 80 Gegner, aber diese werden immer nur in zwei Standardgrafiken dargestellt – Drache oder Ork! Stimmt das? Weiterhin behauptet ein absolutes Schrottmagazin, L.o.F wäre in Basic programmiert! Was ist davon zu halten?
Jetzt abba mal eine Kritik zu unserem Joker: Die letzte Ausgabe brachte im Editorial die geheimen Wünsche von Michael voll zum Durchbruch! Dieser verzehrende Blick! Diese Pose! Ich schätze, Brork hätte bei DER Lady größere Chancen! Die Tests waren mal wieder super, aber ich vermisse noch ein paar bissige Kommentare mehr. Die Oldie-Ecke findet meine volle Unterstützung. Der Brief der „Macher" hat mich irgendwie genervt. Ich glaube auf keinen Fall, daß durch Dr. Freak irgendeine Gefahr für die Szene besteht! Und von „Ausplaudern" kann ja wohl keine Rede sein, da Dr. Freak sowieso nur an der Schale kratzt, also Dinge weitergibt, die jedem „Jungcracker" nur ein langes Gähnen entlocken.
Und noch eine Sache: Ich habe das Gefühl, daß die Werbung immer zahlreicher wird...
meint Emmanuel Henné aus Homburg

Du kannst Dich wieder „entzweifeln": Die Grafiken der Gegner in „Legend..." sind wunderschön und zahlreich, auch die Meldung über Basic-Programmierung paßt zur Quelle, aus der Du sie hast – sie ist nämlich Schrott! Ansonsten: Michael blickt so schmachtend, weil (woher wußtest Du das?) sich Elvira tatsächlich in Brork verguckt hatte; Dr. Freak ist schließlich nicht dazu da, Fortbildungskurse in Cracken zu geben; und die Werbung hat wirklich zugenommen – dafür gibt's ja ab der nächsten (Jubiläums-)ausgabe wieder einen ganzen Haufen Farbseiten dazu! So, und wenn Du noch bissigere Kommentare wünschst, dann mußt Du mal bei uns vorbeischauen und uns helfen, die elenden Maulkörbe abzukriegen...

Lappalie

Hallo Amiga Joker! Entschuldige, daß ich Dich mit dieser Lappalie belästige, aber ich habe ein Problem mit der Zustellung meines Jahresabonnements. Ich habe alle Nummern, außer die Nummern 6 und 8! Ich würde mich freuen, wenn mein Problem aufgeklärt wird, da ich vom Amiga Joker sehr beeindruckt bin!
Bis bald, sagt Ari Arin aus Cham in der Schweiz

Was sagt man dazu: Zu unserem Entsetzen haben wir festgestellt, daß auch wir keine der beiden Ausgaben besitzen!!! Sollte das an den Sommer-Doppelausgaben liegen, die aus vertriebstechnischen Gründen nur mit der Nummer des zweiten Monats bezeichnet werden dürfen? Nach genauer Durchsicht unserer Akten sind wir sogar ziemlich sicher, daß es daran liegt! Jedenfalls würden wir Dir um keinen Preis eine Ausgabe dieses beeindruckenden Nachschlagewerks vorenthalten!

Erstaunlich ...

...was aus der Altpapier-Geldverschwendungskatastrophe von damals (1/90) geworden ist. Doch tatsächlich eine gute Amigasoft-Zeitschrift, informativ, geil geschrieben, richtige Testlänge und viele nette Nebensachen (besonders gut gefällt mir der Stromausfall: Habt Ihr schon mal die DSA Adventures getestet? Wenn ja, in welcher Ausgabe, wenn nein, holt es bald

Midnight Resistance ab Lager!! 84,95 DM

Invest ab Lager!! 79,95 DM

Shadow Warriors ab Lager!! 84,95 DM

Lost Patrol ab Lager!! 84,95 DM

Loom oder Their finest hour ab Lager!! 99,95 DM

Alle oben angebotenen Programme sind bereits ab Lager, auch in unserem Ladengeschäft, lieferbar. Bei Bestellung bis zum 01.10.90 sind die o.g. Games versandkostenfrei. Bei Vorkasse gibt's ein hübsches Präsent (nur im Versand!)

AHS-GmbH
Laden: Schirngasse 3 - 5,
Postfach 100248
6360 Friedberg 1,
Telefon 0 60 31 - 6 19 50

AHS

Wir führen alle Amiga Games von Bomico, United Software, Rushware... allein über 200 aktuelle Titel in unserem Ladengeschäft!!!

nach!), nur weiter so. Was außerdem noch nett wäre, ist eine Liste aller getesteten Programme (Name/Art/Ausgabe/Seite) in jeder Ausgabe. Testet Ihr eigentlich auch Anwenderprogramme oder Hardware?
Zu Dr. Freak: mach nur weiter so; nach dem, was ich bis jetzt von Dir gelesen hab, wird die Szene nicht gerade unfair behandelt. Was den BTX Vorschlag angeht, eigentlich keine schlechte Idee, allerdings muß man auf diejenigen Rücksicht nehmen, die kein BTX haben. Oh, da fällt mir doch noch was ein. Ich finde in der Mailbox laufen ziemlich wenig Diskussionen ab, oder täuscht das durch die berühmte Doppelausgabe? Wie dem auch sei, ich hab ein paar Fragen, die eventuell für Diskussionen gut sein könnten:
1. Wer ist schuld daran, daß das Raubkopieren so beliebt ist, und wie kann man das ändern?
2. Wie denken AJ-Leser über die BPS?
3. Wie gefährlich ist links- und rechtsextremistische Soft? Wie verbreitet ist sie auf dem Markt?
Fragen über Fragen von TAF of TGR

Auf los geht's los: Los! Also. „Das schwarze Auge" hat sich bis jetzt noch nicht im Stromausfall blicken lassen (gutes Wortspiel, was?), aber was nicht ist, kann ja noch werden. Wenn Du Anwenderprogramme suchst, dann blätter doch einfach ein paar Seiten weiter (beim User-Club aufhören zu blättern!), und einen Index aller bisherigen Tests wird es demnächst auch ganz sicher geben.
Und Diskussionen? Was ist denn mit der ganzen Dr. Freak-Chose? Oder die BTX-Geschichte, hä? Aber Du hast schon recht: Deine Themen sind immer mal für einen zünftigen Schlagabtausch gut. Also bitte, meine Herrschaften, wir warten auf heiße Diskussionsbeiträge!

Wer ist der Titelheld?

Erstmal ein ganz, ganz dickes Lob für den Amiga Joker, ich verpasse keine Ausgabe. Jetzt meine Frage: Das Titelbild wird meistens von Celàl Kandemiroğlu gezeichnet, warum nicht immer? In einem AJ (in welchem weiß ich nicht mehr) hatte ich gelesen, daß Celàl immer das Titelbild zeichnen wird, davon habe ich nichts gemerkt (AJ 7/90). Und noch eine Frage: Ich habe gehört, daß Celàl die Titelbilder mit Air-Brush malt – stimmt das? Und was bedeutet das? Welche Farbentechnik benutzt er außerdem bei den Titelbildern?
will Turkey wissen

Zur Zeit wird das Cover (in loser Folge) abwechselnd von Celàl und Thomas Emde gestaltet – ist doch OK, oder? Zumal von „immer" bestimmt nicht die Rede war. Da Du aber offensichtlich ein wahrer Celàl-Fan bist, haben wir eine kleine Überraschung für Dich: Im nächsten Heft feiert der Joker ja Geburtstag, und da hat sich Meister Celàl ein besonders tolles Titelbild einfallen lassen, wirst schon sehen!
Airbrush-Technik bedeutet, daß die Farbe mit einer Art Sprühpistole aufgetragen wird, was sehr, sehr aufwendig ist, da für jeden Teil des Bildes spezielle Schablonen angefertigt werden müssen (die Farbe soll schließlich nur dahin gesprüht werden, wo sie hingehört!). Ansonsten arbeitet der Künstler mit einem sehr feinen Pinsel, viel Talent, noch mehr Können und ganz unterschiedlichen Techniken.

Kleinanzeige??!!

Ich verschenke an den 257,45. Einsender von 5,99 DM meinen nagelneuen Amiga 2000. An: Alex Schlau ...
Was? Wollt Ihr nicht drucken? Dann halt anders: Ich verkaufe meinen Amiga 2000.
Wie bitte? Addresse wollt Ihr auch? Meine Güte, dann halt nochmal! Bitteschön:
Ich verkaufe alle meine 5663 Raubkopien für 5 Taler pro Stück. Geld an: Dagobert Duck, Club der Trilliardäre, Talerstr. 38, 0013 Entenhausen, USA.
Raubkopien auch nicht? Meiomei! Nochmal:
Verkaufe alle Spiele. Liste anfordern bei: PLK B-88908xx2.
Keine PLK? Was denn noch alles!!?? Also gut:
Ich verkaufe die 6789 folgenden Spiele, nämli ...
Schon wieder was zu meckern? Was heißt hier zu lang? Der Joker ist fast 100 Seiten dick, da wird man ja wohl noch eine Liste mit 6789 Spielen abdrucken können! Ok, 6788 ...6785 ... 6700 ...6500 ...6000, mein letztes Wort! Dann eben nicht! Mann, was'n Streß mit Euch und Euren Ansprüchen ...
jammert Alexander Lau aus Eschborn

Kapelle bitte einen Tusch, das ist die originellste Kleinanzeige, die uns bisher untergekommen ist (und von daher allemal wert, hier der Öffentlichkeit präsentiert zu werden)! Apropos: Wir bekommen so viele Kleinanzeigen, daß wir damit bequem das Empire State Building tapezieren könnten! Seid also bitte nicht sauer, wenn es mit dem Abdruck manchmal nicht gleich zur nächsten Ausgabe klappt – es geht halt schön der Reihe nach ...

Das alte Lied ...

Es geht mal wieder um Raubkopien. Meine Meinung: Man kann die Softwarehäuser nicht dafür festnageln, daß sie schlechte Spiele veröffentlichen. Ob einem ein Game gefällt oder nicht, hängt ja ganz vom persönlichen Geschmack ab, und Geschmäcker sind halt nunmal sehr verschieden. Und wegen seines Geschmacks kann man schließlich niemand verklagen. Die Begründung „bevor ich mir für teures Geld lauter Schrott kaufe, kopier ich lieber ..." lasse ich deshalb nicht gelten.
Eine andere Rechtfertigung besagt, daß gecrackte Spiele meistens besser sind – und da kann ich nur sagen: JAWOLL! Ich, z.B., wollte mir mal Falcon zulegen – als es nach viermaligem Umtausch aber immer noch nicht lief, besorgte ich mir eine Raubkopie und voilà: leise dröhnten die Motoren, laut explodierten die Migs, und ich schwamm in Seligkeit. Seltsam, nicht wahr?
So, nun noch schnell eine kleine Bemerkung über Brigitta, die Männermordende: Liebe Brigitta, Du verkörperst eine Minderheit, aber nicht etwa weil die Mädchen von ihren bösen Brüdern unterdrückt werden, sondern weil nicht das geringste Interesse ihrerseits besteht. Weiß der Teufel warum!
Zuletzt möchte ich mich noch dafür entschuldigen, daß ich anonym schreibe, aber Euch Jungs würde ich ja noch für so fair halten, mich nicht zu verpfeifen – aber nicht Brigitta ...
...mit diesem „vorurteilslosen" Schlußsatz verabschiedet sich charmant das Rotkäppchen

Das hast Du nun davon: Brigitta verbringt momentan all ihre spärliche Freizeit damit, ihren kleinen Dackel auf Wolf umzupolen (Originalton: „Faß das böse Rotkäppchen, faß!!!"). Zu Deinen Erfahrungen mit Raubkopien/Originalen sei gesagt, daß im allgemeinen auf jedes nicht funktionstüchtige Original ca. 10 ebenso wenig funktionierende Raubkopien kommen. Mal ganz davon abgesehen, daß Cracks nunmal illegal sind – besser als Originale sind sie normalerweise nun wirklich nicht!

Zu guter Letzt ...

hier noch die Adresse, an die Ihr Euer Lob schicken könnt (Kritik bitte an die örtliche Müllabfuhr adressieren):
Joker Verlag
Mailbox
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar
Beantwortet wird alles – außer Ihr vergeßt, Euren Absender mit auf's Kuvert zu malen. Und falls doch keine Antwort kommt? Dann findet Ihr Euren Brief ziemlich sicher in der nächsten Mailbox wieder!

Mit Abo wär' das nicht passiert!

Diese Herren dachten zuerst auch, sie bräuchten kein Abo. Dann hat das Schicksal erbarmungslos zugeschlagen: Joker ausverkauft, Entzugserscheinungen, extrem schmerzhafte Langzeittherapie erforderlich! Also: Vorsorge ist gut, Abo ist besser . . .

Jetzt aber fix, ehe es zu spät ist: Einfach den netten kleinen Vordruck ausfüllen, und schon ist die geistige Gesundheit wieder für ein Jahr gesichert. Und außerdem: Wo gibt's sonst noch Monat für Monat den nigelnagelneuen Joker frei Haus, zehn endlos lange Ausgaben lang? Für therapeutisch wertvolle 60,– DM? Selbst ins fernste Ausland für beruhigende 72,– DM? *Nirgends*! Dazu gilt immer noch unser tiefenpsychologisches Angebot für Abobesitzer: Wer schon ein Abo hat und einen neuen Abonnenten wirbt, bekommt gratis ein Vollpreis-Game zugeschickt (Namen und Adresse gleich mit auf die Bestellung schreiben). Wer jetzt noch zögert, tut das auf eigene Gefahr – sagt nachher nicht, wir hätten Euch nicht gewarnt!

Bitte einsenden an:

JOKER-VERLAG
Abo-Verwaltung
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar b. München

Name & Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bestelle incl. Ausgabe: ___ / ___

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

Ich bezahle per Vorauskasse: ☐
(Scheck liegt bei)

Überweisung auf Postgirokonto: ☐
Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80

Wenn Ihr das schöne Heft nicht zerschneiden wollt, kein Problem: Postkarte mit den entsprechenden Daten tut's natürlich auch!

Die AMIGA-JOKER Wundertüte

Haltet Euch gut fest – das komplizierteste Preisausschreiben der Softwaregeschichte steht ins Haus! Oder habt Ihr vielleicht schon mal von einem Wettbewerb gehört, bei dem man extra erläutern muß, was es jetzt eigentlich genau zu gewinnen gibt? Na seht Ihr . . .

Damit wir uns richtig verstehen, kompliziert war die Sache eigentlich nur für uns. Weil: Ein paar Gewinne unter die Leute zu bringen, ist zwar an sich keine weltbewegende Aufgabe – aber gleich über 280, im Gesamtwert von eben mal 12.000 DM?! Damit dabei auch eitel Gerechtigkeit herrscht, sind wir darauf verfallen, ausnahmslos alle Gewinner mit dem starken Musikprogramm „Sidmon Professional Midi" und zwei Lösungsheften „CPS-Superclassics" nach Wahl zu beglücken. Das muß man sich mal auf der Zunge zergehen lassen: *Jeder* der immerhin 50 strahlenden Gewinner hat diese Preise schonmal sicher in der Tasche! Aber wer uns kennt, der weiß, daß das noch lange nicht alles ist: Da gibt's noch Zweitlaufwerke, Speichererweiterungen, Stereo-Speaker, einen Tag auf der Amiga '90, Videos, und natürlich Spiele, Spiele und noch mehr Spiele! Und damit das Ganze am Ende nicht nur für uns schwierig war, haben wir uns eine klitzekleine Frage ausgedacht, ohne deren Beantwortung die Wundertüte zu bleibt. Sie lautet: Wie bezeichnet man einen Fehler in einem Computerprogramm? Was? Wie? Na, sooo schwer ist das ja auch wieder nicht, hat schließlich nicht einmal vier Buchstaben das Ding . . .
So, Musizieren und Lösen darf also jeder, aber wer bekommt noch was dazu? Hier bitte:

Die 3.5 Zoll-Tüte:
1 x Zweitlaufwerk NEC 1037A, 3.5"
1 x Dragon's Lair II
Die 5.25 Zoll-Tüte:
1 x Zweitlaufwerk 5.25"
1 x Dragon's Lair II
Die Speicher-Tüte:
1 x MemoStar 512K Speichererweiterung
1 x Dragon's Lair II
Die Messe-Tüte:
Ein Tag auf der Amiga '90 (Anreise, Verpflegung und Eintritt – alles frei!)
1 x Dragon's Lair II
Die Sound&Vision-Tüte:
1 x Code-Name: Iceman (incl. Komplettlösung!)
1 x Conquests of Camelot (incl. Komplettlösung!)
1 x Amegas Stereo Speaker System
1 x Amegasline Abdeckhaube für A 500
1 x Dragon's Lair II
So, jetzt aber genug „getütelt"! Wir greifen einfach ins Füllhorn:
Glücksgriff 1.–5.:
1 x Brettspiel
4 x Amigaspiele von Turtle Byte
Glücksgriff 6.–10.:
1 x Rollenspiel (-buch)
4 x Amigaspiele von Turtle Byte
Glücksgriff 11.–15.:
1 x Klassisches Amigaspiel
4 x Amigaspiele von Turtle Byte
Glücksgriff 16.–20.:
4 x Amigaspiele von Turtle Byte
Glücksgriff 21.–35.:
1 x Amigaspiel
Glücksgriff 36.–45.:
1 x Spiele-Videomagazin

Der Rest läuft wie üblich: Postkarte zur Hand nehmen, richtige Antwort draufschreiben (möglichst auch zu welchen Games Ihr die Lösungshefte wollt, es gibt sie praktisch zu allen Sierra- und Lucasfilm-Games) und das Ganze bis zum 15. 10. 1990 schicken an:

Joker Verlag
„Wundertüte"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar bei München

Rechtsweg gibt's wie immer keinen, aber dafür jede Menge gedrückte Daumen!

Credits:

AHS
(3.5" Zweitlaufwerk, Sound-System und staubfreie Zeiten)
CPS Frank Heidak
(5.1/4" Zweitläufer, Speichererweiterung, 2 Sierra-Megapacks und 100 Superclassics)
Funtastic
(5 x ritterlicher Augenschmaus mit „Dragon's Lair II")
International Software
(50 x Sidmon und 80 x Spiele-Power im Zeichen der Schildkröte)
Joysoft
(Gastgeber auf der Amiga '90)
Playsoft
(Kein Brot, aber je 5 Brett-, Rollen- und Amiga-Spiele)
Wial Versand Service
(15 Spiele für den einzigen Amiga unter den Computern)
World of Wonders
(10 x Videoinformation über neue Games)
Allen edlen Spendern sei Dank ausgesprochen für ihre hochherzig gewährten Gaben – möge der Guru sie niemals heimsuchen!

DEMNÄCHST

... legen Sie Ihr Geld gewinnbringend an ...

TRANS WORLD

am 5. November

Vertrieb: Bomico

Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt a. Main 90

BOMICO Serviceline

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/ 680497

ABC-SOFT

Hangstein 16a · D-4920 Lemgo
Tel. 05261/68475 Fax 05261/68229

Fachversand für AMIGA Hard- und Software — Public Domain — Shareware

Über 5.500 PD-Disks aus ca.150 Serien zur Zeit lieferbar!
z.B. Fred Fish, Kickstart,Taifun, ACS,RPD, Chiron, Faug, RHS, Auge, Tornado, Pornoschow, Cactus, TBAG, Panorama, Safe ....

2.10 DM je 3,5" PD-DISK bei Abnahme von 100 Stück
2.20 DM bei Abnahme von 1 - 99 Stück
Preise inkl. 3,5"-Disk / – inkl. Etiketten / – mit doppeltem »Verify« auf 1a NoName-Disks kopiert.

● BITTE KOSTENLOSES INFO ANFORDERN! ●

ABO-MÖGLICHKEIT
auf Neuerscheinungen aller oder nur bestimmter Serien!

3 DEUTSCHE KATALOGDISKS 10.– DM
(Scheck, Briefmarken oder bar) zuzgl. 2.50 DM Porto.

SPIELE-PAKET I + II je 40.– DM
30 bzw. 11 PD-Spiele auf 10 Disks

EINSTEIGER-PAKET 40.– DM
für Amiga-Anfänger mit CLI-Hilfen, Infos, Demos usw. auf 10 Disks

SUPER-PAKET 15 Disks 55.– DM
bestehend aus Textverarbeitung, CAD, Haushaltsprogramm, **Anti-Virus-Disk** mit 15 Viruskillern, Spiele und nützlichen Utilities.

DELUXE-BENCH 29.90 DM
Eine Superdisk!!! Endlich komfortables Arbeiten mit dem Amiga CLI! 1,3 MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen in komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von Virus!, die resetteste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. Weitere Utilities: 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke, Boot-Intro-Maker, Mausbeschleuniger, Textverarbeitung, Bildschirmschoner, ein- + ausschalten des Audio-Filters, Packer/Entpacker mit Mausteuerung, Util-Master z. Ausführen aller CLI-Befehle per Mausklick usw. ....

UNSERE ABC-SOFT-SERIE ENTHÄLT NUR AUSGEWÄHLTE SPITZENPROGRAMME!

1 **Videodatei** und **Etikettendruck, deutsch** DM 5.–
2 **Return to Earth, die** Weltraum-Handels-Simulation DM 5.–
3 **D-Sort III,** Diskettenverwaltungsprogramm **in deutsch** DM 5.–
4 **Virus-Control V 1.3** erkennt auch Linkviren, **deutsch** DM 5.–
5 **Tetriz,** der Spielhallenhit DM 5.–
6 **New-Tek-Sound** Grafik- und Animationsdemo! Hier zeigt der Amiga, was in ihm steckt! 2 Disks DM 10.–
7 **Aktien** eine Aktienverwaltung in **deutsch** DM 5.–
8 **Haushaltsbuchführung** komplett in **deutsch** DM 5.–
9 **Blizzard** ein Super-Ballerspiel DM 5.–
10 **Star-Trek** erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher 3 Disks DM 15.–
11 **Power-Packer** V2.3b Spitzendatencruncher DM 5.–
12 **DME-Editor** in **deutsch** konfiguriert! DM 5.–
13 **The Ultimate Game Editor** V2.5 zum Verändern von z.B. Interceptor, Ports of Call, Bards Tale, in **deutsch** DM 5.–
14 **Xytronic** intergalaktisches Handelssimultation, **deutsch** DM 5.–
15 **Zatur** ein Denkspiel mit **deutscher Sprachausg.** DM 5.–
16 **Diashow** mit hübschen Girls auf 2 Disks. Nur mit Altersnachweis ab 18 Jahren DM 10.–
17 **Sonix-Sound-Paket** 8 Disketten mit fertigen Sounds inclusive Sonix-Player DM 40.–
18 **MS-Text,** gute **deutsche** Textverarbeitung DM 5.–
19 **Paranoid,** sehr gutes Breakout-Spiel DM 5.–
20 **Risk,** Umsetzg. Brettspiel Risiko, **deutsch** DM 5.–
21 **DBW-Render V2.0,** Ray-Tracing-Programm mit **deutscher** Anleitung DM 10.–
22 **Billard** sehr schöne Billardsimulation DM 5.–
23 **Werner-Game** das Flaschbier-Spiel DM 5.–
24 **Resetfeste Ramdisk** für Kickstart V1.2 + 1.3 DM 5.–
25 **Anti-Virus-Disk** mit **15!** Viruskillern DM 5.–
26 **NoFastMem, resetfest,** schaltet ihre Speichererweiterung, resetfest ab! Wichtig bei vielen Spielen! DM 5.–
27 **Star-Trek** Version von T. Richter 2 Disks DM 10.–
28 **Quickmenu** zum Erstellen von Workbenchmenüs, **deutsch** DM 5.–
29 **Pacman** Umsetzung des Spielhallenhits DM 5.–
30 **Soundtracker-Supersounds** und Intros. Fertige phantastische Musikstücke auf **5 Disketten** DM 25.–
31 **Diskey** Diskettenmonitor mit **deutsch. Anltg.** DM 5.–
32 **Skat** sehr gute deutsche Skatspielsimulation DM 5.–
33 **Animations** 8 Disketten mit Super-Animationen, 1 MB erforderlich DM 40.–
34 **Labelprint V3.0.** Etikettendruckprogramm für 3,5" und 5,25"-Disketten, **deutscher Anleitung** DM 5.–
35 **Monopoly, deutsch** DM 5.–
36 **PCQ-Pascal-Compiler-Paket** mit **deutscher Anleitung** DM 5.–
37 **Tunnel-Vision** – Finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth DM 5.–
38 **China-Challenge,** Shanghai-ähnliches Spiel **deutsche Anleitung** DM 5.–
39 **Deluxe-Hamburger,** ein Ballerspiel mit Ketchupflasche DM 10.–
40 **Copy-Disk** 4 sehr gute Amiga-Kopierprogr. DM 5.–
41 **DFÜ-Terminal-Disk** enthält Acces V1.4, AZComm, Comm DM 5.–
42 **Super-Liga** eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung **komplett in deutsch** DM 5.–
43 **RollOn und Pyramide,** zwei Strategie-Spiele mit **deutscher Anleitung** DM 5.–
44 **Festplatten-Backup-Programme** zur Sicherung Ihrer Daten (MRBackup V2.4, KwikBackup und SD-Backup) DM 5.–
45 **Perfect English** Vokabeltrainer **komplett in deutsch** DM 5.–
46 **Lucky Loser** Geldspielautomat **komplett in deutsch** DM 5.–
47 **GiroMan V3.20,** Girokontoverwaltung **komplett in deutsch** DM 5.–
48 **Pamehta** ein Super-Adventure-Spiel **komplett in deutsch** DM 5.–
49 **Schicksal?** religiöse Bilder und Texte mit Musik DM 5.–
50 **Der Lehrsatz des Pythagoras** in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert, **benötigt 1 MB** DM 5.–
51 **Kart,** Go-Kart-Rennen für 2 Spieler, deutsch DM 5.–
52 **Car,** Autorennspiel DM 5.–
53 **SlotCars,** noch einmal, aber diesmal mit Feuerkraft DM 5.–
54 **Super-Gridder,** Geschicklichkeitsspiel DM 5.–
55 **M.E.D.,** soundtrackerähnlicher Musikeditor, sehr gut mit **deutscher Anleitung** DM 5.–
56 **MiamMan** und **Roller Ball,** zwei hübsche Geschicklichkeitsspiele mit **deutscher Anleitung** DM 5.–
57 **H-Ball,** sehr gute Breakout-Spielvariante DM 5.–
58 **Biorhythmus-Berechnung** mit grafischer Darstellung **deutsch** DM 5.–
59 **Muraglia** (Breakout-Spiel mit sehr gutem Sound) und **Biscione** (s. gute Variante des »Wurm-Spiels) DM 5.–
60 **Datamade,** eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa, die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art, **beide Programme komplett in deutsch** DM 5.–
61 **Erotik-Bilder** in HAM-Qualit., **ab 18 J.** 8 Disks DM 40.–
62 **Erotik-Animations,** Film-ähnlich, **nur gegen Altersnachweis ab 18 J.** Benötigt 1 MB Speicher DM 40.–
63 **SYS,** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels DM 5.–
64 **Drip-Game,** s. gutes Geschicklichkeitsspiel DM 5.–

ComBase
eine Datenverwaltung, die auch Sie überzeugen wird! ● KUNDEN/ARTIKEL-Verwaltung mit BESTELLWESEN, FAKTURA, MAHNWESEN ● logische Benutzerführung komplett in deutsch ● sämtliche Hilfen und Anleitungen können im Programm per Maus aufgerufen werden (umständliches Blättern in dicken Handbüchern entfällt) ● schnelle Suchroutinen (1 Sek. bei 3000 Einträgen) ● einfachste Installation auf Harddisk ● Druckroutinen für Listen, Etiketten, Status usw. **DM 99.–**

ÜbersetzE
ein Programm, das Ihnen englische Wörter und Texte (z.B. Anleitungen) ins Deutsche übersetzt. Inklusive erweiterbarem Wörterbuch **DM 29.–**

Medusa Atari-ST Emulator
inclusive Hardware **DM 498.–**

GFA-Basic-Interpreter
V3.0 _____ DM 195.– **V3.5 _____ DM 225.–**

GFA-Basic-Compiler
V3.0 _____ DM 99.– **V3.5 _____ DM 137.–**

Wizard of Sound V3.20
ein Musikprogramm der Extraklasse, deutsch **DM 45.–**

Oktalyzer
Dieses Programm setzt im Bereich Musik neue Maßstäbe. Es ist MIDI-fähig und besitzt eine Option zum Sampeln, wobei die Samples in allen möglichen Variationen manipuliert werden können. Sensationell ist die Fähigkeit, **echte 8 Stimmen** gleichzeitig wiedergeben zu können. **DM 99.–**

PC Handler
konvertiert MS-DOS- und Atari-Dateien ins Amiga-Format und umgekehrt. Dies betrifft sämtliche DOS-Kommandos. Geeignet für 5.25" und 3,5" Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! Konvertiert auch Zeichensätze + IFF-Grafiken! **DM 69.–**

CodeX
ist ein umfangreiches Assembler-Entwicklungssystem mit Editor, Assembler, Linker u. Debugger. Mehrere Sourcecodes können in einem jeweils eigenen Editorwindow im Speicher gehalten werden. Direkte Assemblierung ins Ram möglich! CodeX gehört zu den Besten seiner Klasse. **DM 99.–**

Glücksrad
Perfekte Umsetzung des bekannten Fernsehspiels! Mehrere hundert Begriffe sind bereits integriert und können kinderleicht erweitert werden. Mit Konfetti, tollem Sound und **deutscher Sprachausgabe!** Ein toller Spielspaß für bis zu vier Personen! **DM 49.–**

IFF-Sample-Paket
Über 1.000 Samples (Instrumente) in phantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängigen Soundprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, Med). Gratis dazu ein PD-Soundprogramm! **Insgesamt 10 Disketten.** **DM 79.–**

MultiTerm Deluxe V 2.1
macht ihren Amiga BTX-fähig. Postzugelassener Software- Decoder mit deutscher Anleitung im Ringbuchordner! **DM 109.–**

Interface zum direkten Anschluß an BTX-Anschlußbox der Post (D-BT 03) **DM 89.–**

LEERDISKETTEN neutral · 3,5" NN MF 2DD 135 TPI inklusive Aufkleber 10 Stück **DM 10.90** 50 Stück **DM 52.50** 100 Stück **DM 99.–**

LAUFWERKE
3,5" Laufwerk intern mit Einbausatz für A2000 DM 139.–
3,5" Laufwerk extern, durchgeführter Bus, abschaltbar, amigafarbenes Gehäuse DM 179.–
wie vor – jedoch NEC 1037a DM 199.–
512 KB-Erweiterung mit Uhr, abschaltbar DM 139.–
5,25" Laufwerk extern, abschaltbar – durchgeführter Bus, 40/80 Track umschaltbar DM 229.–
8 MB-Karte für A 2000, 2 MB bestückt DM 698.–

FARBBÄNDER
Star LC 10 **DM 9.90** Star LC 24/10 **DM 14.50**
NEC P6/P7 plus DM 14.95
Epson LQ 550/800/850 DM 11.95

KICKSTART - UMSCHALTPLATINEN
für 3 Betriebssysteme DM 55.- / U.-Platine inkl. Kickstart V 1.3 DM 98.- / Kickstart-ROM V 1.3 DM 69.-

Unsere Versandkosten: NN 8.- DM / Vorkasse 5.- DM / ab 5 kg nach Gewicht / Ausland nur vorkasse + 15.- DM / Skandin. 30.- DM

Flucht aus dem Nazi-Schloß
Escape From Colditz

Ertappt – mit der richtigen Uniform wäre das nicht passiert!

Der Amiga Joker meint:
Escape From Colditz – Fluchthilfe, die Freude macht!

Vom gleichnamigen Brettspiel gingen weltweit über eine Million Exemplare über den Ladentisch, hierzulande kennt es trotzdem kein Mensch. Auch egal – Brett ist Brett, und Computer ist Amiga . . .

Der Autor der Originalvorlage hat bei der Versoftung persönlich „Geburtshilfe" geleistet: Herausgekommen ist ein 3D-Action-Adventure mit strategischem Einschlag, das am Schirm komplett ohne Spielbrett auskommt (na also). Stattdessen gibt es sechs Stockwerke mit 750 Räumen – jeder Level ist immerhin 20 x 20 Bildschirme groß. Ein bis vier Spieler schlüpfen in die Rollen alliierter Offiziere, die aus der Nazi-Gefangenschaft entfliehen wollen. Wie bei jedem anderen Arcade-Adventure auch, müssen vorwiegend diverse Gegenstände (deutsche Uniformen, Schlüssel, etc.) gefunden und später sinnvoll eingesetzt werden. Der Gag dabei: Auch Solo-Spieler steuern alle vier Charaktere, man muß immer wieder zwischen den Akteuren hin- und herschalten!

Es macht Spaß, durch die hübsch gestalteten Räume zu schleichen und Schubladen oder Schränke zu durchwühlen: auch die Rätsel sind nicht übel. Oft müssen die Gefangenen sehr eng zusammenarbeiten, um einen der 20 möglichen Fluchtwege herauszutüfteln. Technisch hätte allerdings etwas mehr Mühe nicht geschadet: Obwohl die Grafiken sehr fein und detailfreudig sind, lassen die Animationen doch zu wünschen übrig; der Sound beschränkt sich auf ein paar Effekte. Davon abgesehen ist Escape From Colditz ein ganz beachtliches Spielchen – ob man nun die Vorlage kennt oder nicht! (T. Kansas/ml)

Escape From Colditz

Grafik:	71%
Sound:	26%
Handhabung:	72%
Spielidee:	70%
Dauerspaß:	77%
Red. Urteil:	70%

Für Fortgeschrittene
Preis: noch offen
Hersteller: Digital Magic
Bezug: noch offen

Spezialität: Jeder Offizier (Ami, Engländer, Franzose, Pole) sitzt in einem anderen Teil des Schlosses. Merke: Einigkeit macht stark, aber manchmal sind Opfer vonnöten (Lockvogel-Taktik).

Das perfekte Verbrechen?
Murder

Wo bitte geht es hier zum Täter?

Der Amiga Joker meint:
Dieses Verbrechen hat sich gelohnt – Murder ist ein Muß für Hobby-Detektive!

U.S. Golds neuer Computerkrimi macht der Detektiv-Zunft alle Ehre: Hier zählt der Sherlock noch als Holmes . . .!

Ein Mord ist geschehen, in zwei Stunden wird Scotland Yard mit den Ermittlungen beginnen. Genau diese Zeitspanne bleibt dem angehenden Meisterdetektiv, um den Fall auf eigene Faust zu lösen. Der Tatort (ein altes Landhaus, was sonst?) ist aus einer schrägen 3D-Perspektive zu sehen. Mit der Maus wandert man durch die verschiedenen Räume, zur Orientierung gibt's einen Grundriß der verruchten Stätte. Über eine Iconleiste am rechten Bildschirmrand werden dann verschiedene Ermittlungsverfahren und kriminalistische Hilfsmittel aktiviert. So ist es etwa möglich, Verdächtige zu verhören und die gewonnenen Erkenntnisse in einem Notizbuch festzuhalten, oder von belastenden Gegenständen Fingerabdrücke abzunehmen und miteinander zu vergleichen. Sobald alle Details ermittelt sind, ergibt sich daraus ein glasklares Bild des Killers samt der richtigen Tatwaffe. Wenn's denn auch stimmt, wird der Schurke abgeführt und der erfolgreiche Detektiv belobigt.

Der Knobelspaß macht tierisch Laune, und das ziemlich lange: Durch kleine Veränderungen (Datum, Tatort, Schwierigkeitsgrad und Aussehen des Mörders) werden immer wieder „neue" Fälle gebildet – laut Anleitung gibt es satte drei Millionen Varianten! Die Grafiken der einzelnen Zimmer sind zwar nur schwarzweiß, dafür aber sehr fein gezeichnet; Sound war bei unserem Testmuster leider noch Fehlanzeige. Messerscharf kombiniert: Wer intelligente Computerunterhaltung liebt, kommt an diesem Fall auf keinen Fall vorbei! (C. Borgmeier)

Murder

Grafik:	70%
Handhabung:	68%
Spielidee:	85%
Dauerspaß:	82%
Red. Urteil:	82%

Variabel
Preis: noch offen
Hersteller: U.S. Gold
Bezug: noch offen

Spezialität: Ein Wermutstropfen: Es können keine Spielstände abgespeichert werden.

RA

Was soll man groß Neues sagen, über ein Knobelspielchen mit Steinpaaren zum Wegklicken? Vielleicht, daß Rainbow Arts das übliche Fernost-Design gegen ein altägyptisches Outfit eingetauscht hat ...

Die eher nichtssagenden Hintergrundgrafiken im Pharaonen-Look sind denn auch das augenfälligste Unterscheidungsmerkmal gegenüber der Steinchen-Konkurrenz („Shanghai", „Sarakon", etc.). Aber auch sonst hat man sich bemüht, das nicht mehr ganz taufrische Grundprinzip durch neue Spielelemente aufzupeppen. Damit sich die Steinpaare entfernen lassen, müssen beide Teile auf einer (waagrechten oder senkrechten) Linie liegen. Da sie das in den seltensten Fällen von Haus aus tun, müssen sie zuerst verschoben werden. Damit nicht genug: Einige Steine haben spezielle Eigenschaften: sie sind unbeweglich, „rutschig", zerbröckeln beim Darübergehen oder fungieren als Teleporter. Für besonders Nervenstarke gibt es einen „Actionmodus", bei dem es unter verschärften Bedingungen zur Sache geht – mit Zeitlimit, tödlichen Abgründen, begrenzter Zahl an Leben usw.

Optisch bieten derlei Knobelspiele ja meist wenig Abwechslung, RA macht da keine Ausnahme – ägyptische Symbolik, wohin das Auge blickt. Der Sound: Angenehm ruhige Begleitmusik und ein paar sparsame Effekte. Ausgesprochen nervig ist die Joysticksteuerung; der Pointer kann oft nur mit viel gutem Zureden positioniert werden. Besonders in den höheren Leveln des Actionmodus hat man damit seine liebe Not! Davon abgesehen ist RA ein amüsanter Zeitvertreib für begeisterte Tüftler – Otto Normaluser wird die über 100 (sehr ähnlichen) Level wohl nicht so sehr zu schätzen wissen. (od)

RA

Grafik:	64%
Sound:	69%
Handhabung:	52%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	66%
Red. Urteil:	68%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Rainbow Arts
Bezug: Funtastic

Spezialität: Für jeden gelösten Level gibt's ein Paßwort. Mit dem eingebauten Editor kann man zusätzlich eigene Level zusammenbasteln.

Anarchy & Matrix Marauders

Wenn Psygnosis schon mit der Fortsetzung des Renommier-Titels „Beast" daneben gelangt hat, was ist dann von den beiden neuen Games des Unterlabels Psyclapse zu erwarten?

Nicht viel: Anarchy ist ein verunglücktes Remake des Arcade-Oldies „Defender", dessen einziger Pluspunkt das unglaublich schnelle Horizontalscrolling ist. Ansonsten gibt's dürftige Grafik mit winzigen Sprites, schwachen Sound und eine Extraportion *Un*spielbarkeit. Wer unbedingt ballern und Kapseln sammeln will, greift lieber zum betagten „Starray" – das ist nicht nur um Klassen besser, sondern bereits zum Low-Cost-Tarif erhältlich.

So, schlimmer geht's nimmer? Doch, doch, Matrix Marauders macht's möglich: Ein futuristisches Rennspiel mit lahmer (und ruckelnder) 3D-Vektorgrafik – rein optisch schon eine Beleidigung für den Amiga. Die Idee ist, mit seinem Raumgleiter die Gegner abzuhängen bzw. abzuknallen, optional darf Gefährt und Bewaffnung auch aufgerüstet werden. Die Praxis hingegen ist nichts als pure Hektik, gepaart mit einer entsetzlich umständlichen Steuerung.

Irgendjemand sollte mal ein ernstes Wörtchen mit den Jungs von der englischen Softwareschmiede reden, wenn die nämlich so weitermachen, wird der mühsam erarbeitete gute Ruf bald dahin sein! Wundert sich jetzt noch einer, warum wir die beiden Spielchen auf einer halben Seite abgefertigt haben? (N. Beckers)

Anarchy/Matrix Marauders

Grafik:	46/34%
Sound:	41/38%
Handhabung:	54/11%
Spielidee:	9/24%
Dauerspaß:	25/19%
Preis/Leistung:	30/23%
Red. Urteil:	31/25%

Für Fortgeschrittene /Für Experten
Preis: je ca. 64,– DM
Hersteller: Psyclapse
Bezug: Funtastic
Spezialität: Sobald ihr die Games in einem Händler-Regal entdeckt: Turbo anwerfen und in großem Bogen ausweichen!

The Unbelievable AMIGA Joker

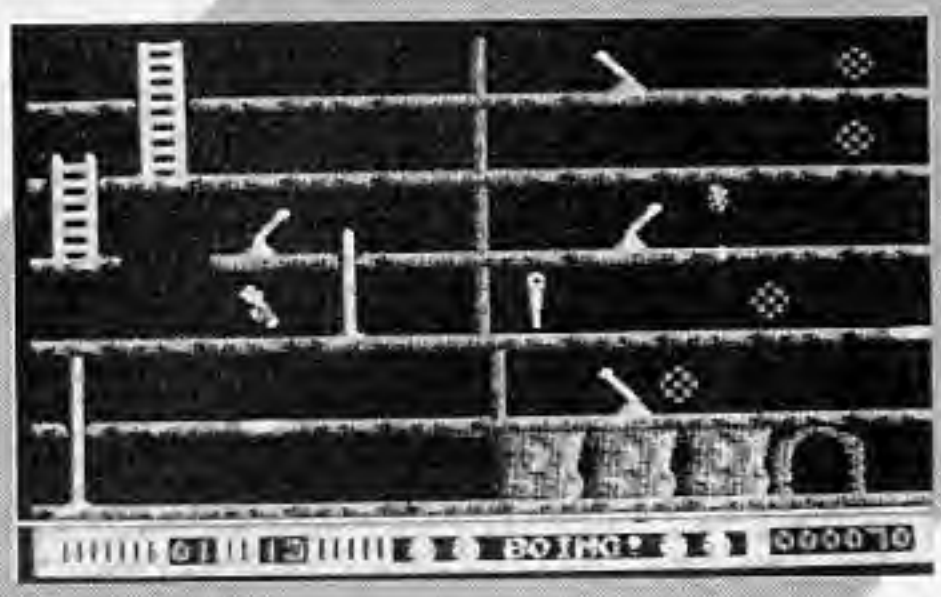
PD-BOX

Langsam aber sicher wird das Angebot an neuen PD-Games etwas knapp. Schließlich läßt sich das PD-Pool nicht mit der kommerziellen „Szene" vergleichen – hier muß man schon recht lange fischen, bis mal ein kapitaler Hecht anbeißt... Aber keine Sorge, ein paar hübsche Sachen haben wir für diesmal schon noch aufgetrieben!

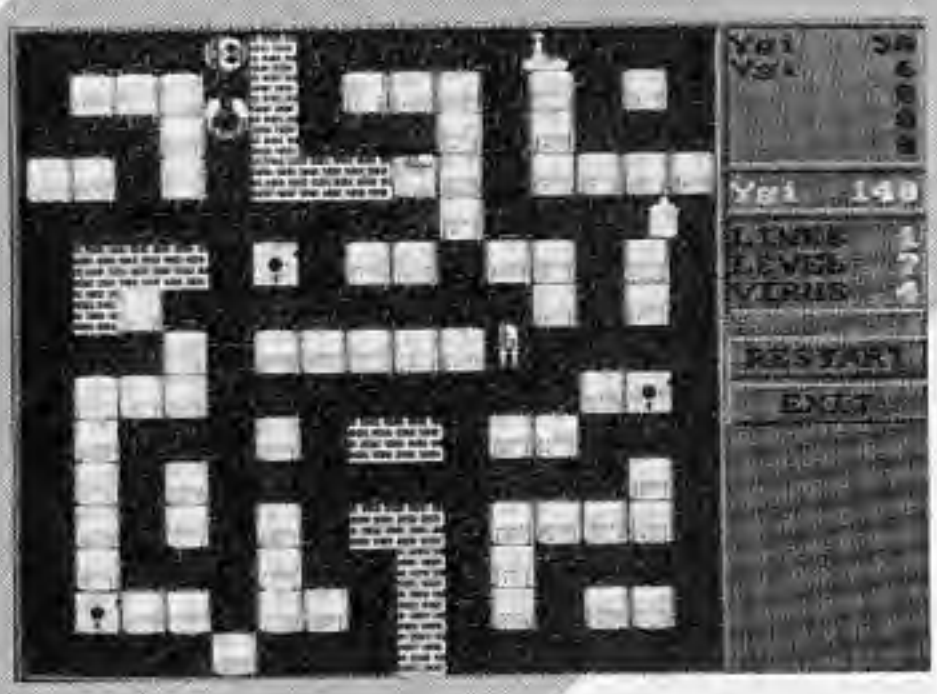
Daß wir gerade vom Angeln sprechen, trifft sich gut, denn heute kramen wir wieder in der Fish-Kiste. Vor Jahr und Tag waren wir ja bei Fish Nr.280 stehengeblieben, inzwischen ist die Reihe schon bei Nr. 370 angelangt. Feine Sache, das ist Stoff für gleich zwei Ausgaben...

Eröffnet wird der Reigen von **Fish 289**, auf der **AmiGo** zu finden ist. Die Computerumsetzung des altehrwürdigen japanischen Brettspiels Go weist eine grafisch schlicht gemachte, 19 x 19 Felder große Spielfläche auf. Man kann gegen einen Freund oder die „Freundin" antreten, auf Wunsch spielen die Bytes auch gegeneinander. Es gibt verschiedene Schwierigkeitsstufen, aber keine Save-Option. Kein Spiel, aber vielleicht trotzdem ganz interessant ist **Padv** auf **Fish 300**. Es handelt sich dabei um einen Adventure Game Player, mit dessen Hilfe man Spielchen zum Laufen bringt, die mit der kommerziellen Programmiersprache „TACL" erstellt wurden. Zwei kleine Kostproben in Form von kurzen Textadventures (eins sogar mit Grafik) sind gleich mit auf der Disk.

Echte deutsche Wertarbeit ist mit **RollOn** auf **Fish 302** angesagt. Besonders die Fans von „Sokoban" werden mit dem Game ihre helle Freude haben: Es geht darum, herumliegende Steine auf markierte Punkte in einem Labyrinth zu schieben. Was anfangs kinderleicht aussieht, wird in den höheren Leveln zu geistiger Schwerstarbeit. Die Joysticksteuerung ist nicht ganz optimal, dafür wird man durch einen komfortablen Leveleditor entschädigt. Golffans sollten lieber einen Blick auf **Fish 304** riskieren, dort finden sie zwei Zusatzkurse für den Klassiker „Mean 18". Wer immer noch nicht genug von „Tetris" hat, ist bei **Obsess-O-Matic** auf **Fish 305** an der



Boing!Demo: Gib den Killerbällen keine Chance!



Sys: Ähnlich wie „PacMan", nur ganz anders...

richtigen Adresse. Das grafisch ordentlich gestylte Shareware-Programm bietet neben zahlreichen Extras auch eine nette Sound-Untermalung. Gesteuert wird mit der Tastatur; gegen Entrichtung der Shareware-Gebühr sind aufgepeppte Versionen mit mehr Extras und einem Editor erhältlich.

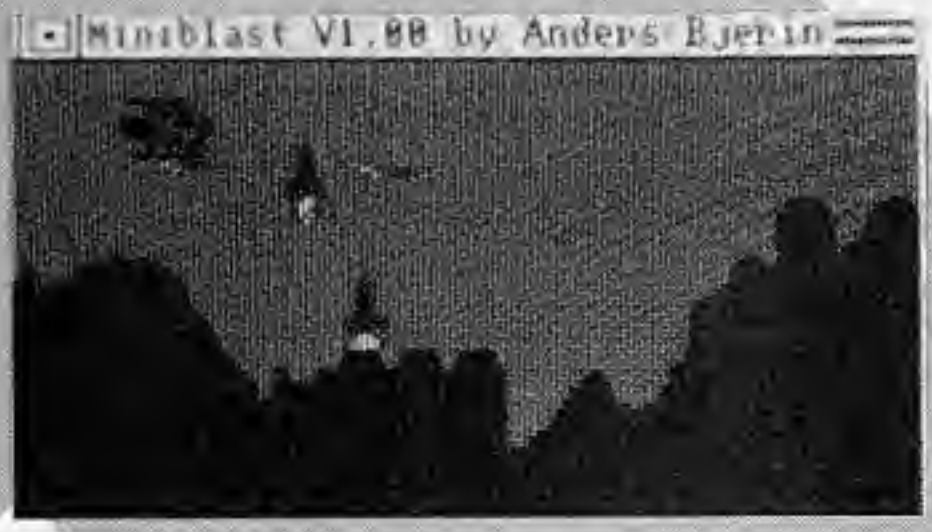
Außerdem auf der Disk: **RevCompV2.0**, ein 8 x 8 Felder großes Reversi-Spiel mit drei Schwierigkeitsstufen.

Weiter geht's mit **Fish 320**. Neben der neuesten **Star Trek**-Story verbirgt sich darauf **AmiOmega**, ein Rollen-

spiel-Adventure ähnlich wie „Hack" oder „Larn" – nur wesentlich komplexer! Mindestens 1 MB braucht man, um all die Zaubersprüche, Monster und Dungeons auf den Screen zu holen. Der Held bewegt sich tastaturgesteuert durch eine wenig aufregende Landschaft aus Grafikzeichen. Trotz der schwachen Optik und einer nicht unbedingt komfortablen Benutzerführung eine äußerst fesselnde Angelegenheit.

Noch mal **Tetris** gibt's auf der **Fish 324**. Diese Version hat eine ungewöhnliche Grafik, einen ungewöhnlichen Sound und eine (ganz gewöhnliche) Zwei-Spieler-Option. Die Klötzchen erinnern stark an Lego-Steine, macht aber nix, denn das Game legt – da komplett in Assembler geschrieben – ein absolut professionelles Tempo an den Tag. Noch mehr Denksport dann mit **MM** auf der **Fish 327**. „Mastermind" stellt sechs Farben zur Auswahl, aus denen die Viererkombinationen gebildet werden. Zehn Versuche hat man dabei, um seine überragenden geistigen Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Dazu kann in einem kleinen Menü eine Vielzahl von Optionen abgerufen werden.

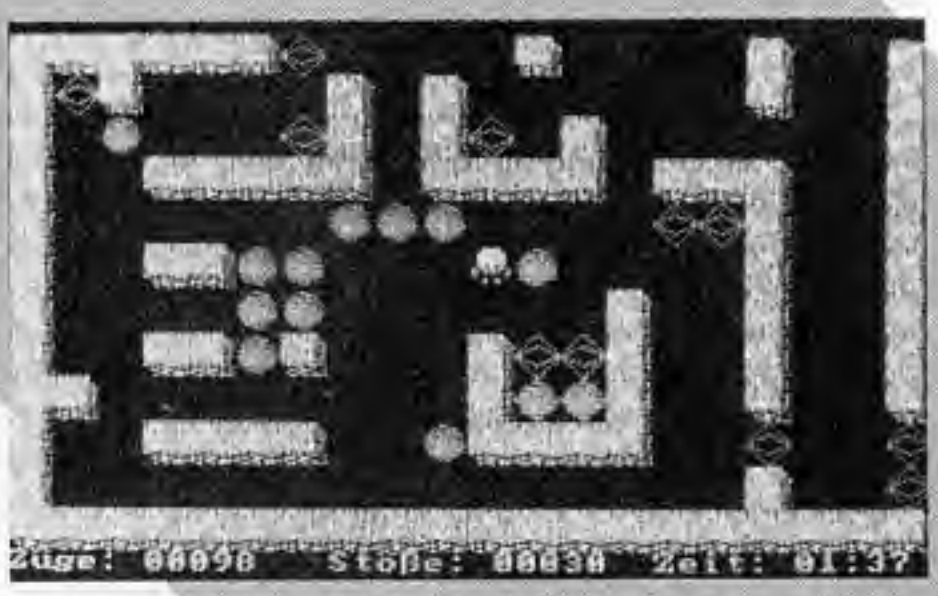
Ganz ohne Grafik kommt die Kriegs-, Wirtschafts- und Politiksimulation **Empire** auf der **Fish 329** aus. Zwei bis fünfzehn (!) Spieler können dabei gegeneinander antreten und versuchen, durch das Ausbeuten von Bodenschätzen ihrem Reich die Vorherrschaft zu sichern (ähnlich wie bei dem Brettspiel „Borderland"). Da das Game nur über das CLI gestartet und gespielt werden kann, ist die Handhabung etwas umständlich. Nicht ganz so spartanisch geht's bei **CRobots** auf **Fish 331** zu, einem höchst komplexen Strategiespiel, bei dem man die Aktionen seines Roboters in einer C-Sprache programmieren muß. Nachdem die Befehle compiliert worden sind, bekämpfen sich die verfeindeten Roboter bis zum letzten Chip – bei dieser Blechschlacht darf man dann auch zusehen.



Miniblast: Der Hubschrauber für zwischendurch!

Einen echten Knaller präsentiert **Fish 335: Boing!Demo** ist die Vorabversion eines Spiels, das in baldiger Zukunft als Vollpreis-Game herauskommen soll. Praktisch alle Features sind bereits enthalten, lediglich die Spielzeit ist auf fünf Minuten begrenzt. Ein kleines Männchen muß sich hier durch ein riesiges Labyrinth quälen, ständig auf der Jagd nach roten (Amiga-)Bällen und ständig selbst von grünen (Killer-)Bällen gehetzt. Grafik, Sound und Steuerung sind vom Feinsten; selbst die witzige Anleitung ist eine lohnende Lektüre.

Das Schlußlicht für heute ist die **Fish 336** mit drei Spielen vom gleichen Autor. Da wäre als erstes **Car**, wie der Name schon vermuten läßt, ein Autorennspiel. Zehn verschiedene Kurse, Supersound, astreines Scrolling und eine Highscore-Tabelle – was will man mehr? **Miniblast** ist kurzweiliges Ballern für zwischendurch. In einem kleinen Window steuert man einen Hubschrauber durch eine zackige Gebirgslandschaft voll tödlicher Raketenabschußbasen und feuert kräftig selbst auf alles, was sich bewegt (oder auch nicht). Schließlich und endlich **Sys**, ein „PacMan"-Verschnitt, bei dem man seinen Gegnern kleine 3.5" Disketten hinterherschubst. Abwechslungsreiche Grafiken, netter Sound und lustige Sprites halten das Jagdfieber bei ca. 41 Grad.



RollOn: „Sokoban" in der PD-Version.

So, damit wäre der heutige Fish-Zug zu Ende. Mal sehen, wie die Tierchen bis zum nächsten Joker beißen. Ach ja: Pro Disk sind 3,50 DM (3.5") bzw. 2,– DM (5.25") zu berappen, jeweils zuzüglich Versandkosten. Eine Bezugsadresse ist ja auch immer recht nützlich, in diesem Fall lautet sie:

Wolfgang Bittner
Wilhelm von Kettelerstr. 5
6705 Schifferstadt

Eine Kleinigkeit wäre da noch: Vielleicht habt Ihr ja selbst ein Programm geschrieben oder einen Sound komponiert oder ein tolles Demo gemacht – und wißt jetzt nicht, wohin damit! Na, wohin wohl? Schickt uns einfach mal eine Diskette; wenn die Sterne günstig stehen (und der Boß bei Laune ist...) könnte ja sogar eine eigene „Joker PD"-Reihe daraus werden! Man stelle sich vor: Millionen von Amiga-Freaks in aller Welt, die nichts Besseres zu tun haben, als sich mit *Deinem* Programm zu beschäftigen! Versprechen können wir nichts, versuchen wollen wir alles... (wh)

A 500 512 K 159,-
512 KB Erw., abschaltbar, akkugep. Quarzuhr, dtsch. Anl., 1 Jahr Garantie

NEC 1037 A 3,5" 199,-*
ext. 3,5" Amiga-Lw., abschaltb., Metallgeh., 1 Jahr Garantie Busdurchf. +15,-

A 2000 66 MB 1098,-*
NEC Autobootfilecard, 18 - 20 ms, > 400 KB/s, kompl. form., auch FFS/PC/AT, w.v. 41 MB 999,-*

ASSS 95,-
2 Stereosoundsoken f. alle Amigas, eingeb. Verst., regelbar z. B. für alle Multisyncs, 10Bit

A 2000 Int. 3,5" 199,-*
NEC 1036A sehr bewährt, kpl. Anl. Einbaumat., auch als Ersatz f. A 500/1000 intern, sehr leise, Staubklappe

Abdeckh. A2000 Tast/A500 je 22,- **150er Diskbox 3.5" stapelb. 45,-**
A500 Harddisk 66 MB* ab 1398,- **Genius Mouse f. Amiga (Ers.) 89,-**
4-Gameplayadapter o. Soft, A500/2000 o. 1000 f. div. Super Games 49,-

AHS-GmbH
Laden: Schirngasse 3 - 5,
Postfach 100248
6360 Friedberg 1,
Telefon 0 60 31 - 6 19 50

Laden + Versand: UPS-NN o. Postnn. + Versandanteil, Scheck + 7,-, Bar + 4,-

AHS

Ruhmeshalle

WINNERS

So, meine Herrschaften, es ist mal wieder soweit – die Gewinner stehen fest! Wem diesmal Fortuna höchstpersönlich einen der vielen tollen Preise in den Schoß gelegt hat, erfahrt Ihr wie immer hier und heute.

Up & Down

Jeweils ein Joker-Shirt bekommen:
Bernd Sarrach, Bochum
Fabian von Loewenfeld, Mainz-Mombach
Thomas Zbinden, Bern, Schweiz
E-Motion geht an:
Christian Voss, Oberhausen
Den Castle Master aus dem Master Castle bekommt:
Marco Mütz, Cuxhafen
Einmal Larry III erhält:
Dietmar Maurer, Roschberg

Stromausfall

Die Krone von Alba gebührt:
Claus-Joachim Detje, Hollenstedt
à la carte speist demnächst:
Tobias Röhl, Bad Säckingen

Die Girl-Seite – Larry Laffer

Je ein Amiga-Game erhalten:
Monika Wurzler, Langelsheim
Christian Gines, Unna
Björn Bleiber, Berlin
Sandra Melchior, Steinsel, Luxemburg
Werner Olutz, Münster

Das große Rainbow Arts Regenbogen-Preisausschreiben

Daß der gute Mann mit Nachnamen „Simmel" heißt, hat praktisch jeder gewußt. Schämt Euch trotzdem! Wir dachten, Ihr lest nur klassische Literatur – wie eben den Joker...
Über den 1. Platz kann sich freuen:
Thorsten Hansen, Hamburg
Den 2. Platz belegt:
Dirk Fischer, Kerpen
Glücklicher 3. ist:
Ingo Spichal, Bielefeld
Je einmal „The Plague" geht an:
Sascha Gröwe, Berlin
Andre Langkau, Osnabrück
Matthias Buschkowsky, Schwetzingen
Patrick Gruffaz, Engelsruhe
Michael Luntz, Nürnberg
Ebert Schneider, Osnabrück
Noel Köhler, Troisdorf
Michael Witte, Wallenhorst
Thomas Braun, Thalfang
Daniel Högele, Berlin
Lucie Lothert, Berlin
Roswitha Röder, Paderborn
Stephan Neupert, Staffelstein
Matthias Eckl, Hahnbach
Niclas Hatwig, Frankfurt a.M.
Marc Wabe, Köln
Kai Humburg, Bad Schalbach
Oliver Schumann, Berlin
Markus Krischka, Messer
Ralph Wohlmeiner, Hippstadt
Michael Towpitz, Euskirchen
Marco Schuler, Binningen
Robin Wunsch, Hamm
Carsten Plenker, Krefeld
Thomas Ziesemer, Laatzen
Thomas Conradt, Ludwigsburg
Ralph Schmitt, Hadamar
Philipp Katzenmaier, Edingen/Neckarhausen
Jörg Clausen, Frankfurt a.M.
Michael Behrens, Hamburg
Stephan Albrecht, Stuttgart
Jochen Stahl, Kuchen
Thomas Kremers, Neukirchen-Vluyn
Nader Madwar, Wien, Österreich
Martin Rottländer, Siegburg
Fred Holz, Hertecke
Wolfgang Preißner, Oberhausen

Und das war's mal wieder. Was?! Dein Name ist wieder nicht dabei...? Tja, da gibt's nur eins: Weiterhin fleißig mitmachen – Fortuna ist zwar eine launische Dame, aber auf lange Sicht verteilt sie ihre Gunst doch ziemlich gleichmäßig. Den Gewinnern wünschen wir viel Spaß mit ihren Preisen, allen anderen eine Extraportion Glück für's nächste Mal!

Klick!! Und der Horror mit der Umstöpselei zw. Maus und Joystick, Kopierschutzstecker und BTX u.v.m. hat ein Ende! Durch den Original Maus-Joystick-Adapter von H+W.

Vorgestellt in Joker 9/90. Der Adapter ist 100% kompatibel zu folgenden Computern:
AMIGA, ATARI, C64-128 u.a. komplett mit LED's.
Preis nur DM 45,– unverbindlich DBGM!

SPECIAL OFFER:
X-COPY II incl. Hardware.. 79,– DM
TurboPrint II ..... 79,– DM
TurboPrint Professional ..... 179,– DM

Bootselectoren
für Amiga DF1, DF2 ..... 17,– DM
H+W Sicherheitssystem ..... 29,– DM

Technische Änderung und Druckfehler vorbehalten
Alle Preise zzgl. 8,– DM Versandkosten

H. + W. Computer + Zubehör
Egonstr. 13, 4650 Gelsenkirchen
24 Stunden-Bestellservice
Tel. 02 09 / 6 74 62

GrooveSoft

die Software fuer den richtigen Drive
Nur Versand Kein Ladenverkauf
AMGA only

AD&D	73,00	Hammerfist	63,00	Police Quest 2	73,00
Archipelagos	26,00	Harley Davidson	73,00	Pool of Radiance	63,00
Armada	73,00	Heroes of the Lance	66,00	Populous	66,00
Balance of Power	19,00	Hillstar dt.	66,00	Powermonger	66,00
Bard's Tale I	32,00	Hitchhikers Guide	46,00	Projectyle	66,00
Bard's Tale II	60,00	Hount of Shadow	66,00	Questron 2	53,00
Bloodwych	63,00	Imperium	66,00	Red Storm Rising	66,00
Bomb Jack	32,00	Indiana Jones 3 – Adv.	66,00	Resolution 101	53,00
Boulderdash Cornstr. Kit	26,00	Iron Lord	66,00	Rodwar 2000	26,00
Bundesliga Manager	53,00	Jeanne D'Arc	46,00	Space Quest 3	80,00
Carmen Santiago	64,00	Jumping Jack Son	51,00	Space Rouge	73,00
Castle Master	56,00	Kampfgruppe	39,00	Speedball	26,00
Champions of Krynn	66,00	Khalaan	66,00	Super Wondertoy	32,00
Chaos strikes back	53,00	Kick off 2	60,00	Sword of Aragon	73,00
Chuck Yeager's AFT V2.0	66,00	Kind of Magic 2	60,00	Swords of Twilight D.A.	66,00
		Kings Quest 4	73,00	Tetris	26,00
Cin & Gribbage	73,00	Klax	49,00	The President is missing	60,00
Colonel's Request	93,00	L&M Spiel	46,00	Their finest hour	73,00
Conqueror	66,00	Legend of Fairghail	73,00	Theme Park Mystery	63,00
Conquest of Camelot	93,00	Leisure Suit Larry 3	94,00	Time & Magic	26,00
Damocles	63,00	Little Computer People	19,00	Turn it	46,00
Deja Vu 2	63,00	Loom	73,00	Turrican	53,00
Demons Winter	60,00	Lost Dutchmans Mine	53,00	Two to one	46,00
Dragon Wars	66,00	Lurking Horror	46,00	Ultima 3	46,00
Dungeon Master dt.	63,00	Midwinter	66,00	Ultima 4	53,00
Dungeon Quest	63,00	Might & Magic 2	73,00	Ultima 5	73,00
Elite	66,00	Millenium 2.2	32,00	Unreal	73,00
Emerald Mine 3 Prof	26,00	Neuromancer	60,00	Vermeer	63,00
Faery Tale	53,00	Oil Imperium	53,00	Wall Street Wizard	53,00
Fire & Brimstone	66,00	Omega	73,00	War in middle earth	53,00
Flintstones	19,00	Phantasie 3	32,00	Zombi	66,00
Fred	66,00	Pirates	66,00	Zork 2	73,00
Halls of Montezuma	66,00	Player Manager	53,00		

NEUERSCHEINUNGEN AUF ANFRAGE!

Versandkosten: VK + 4,00 - NN + 6,00
TELEFON 0631-28809
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten!

Delta PD

Schwalbacherstr. 61
6200 Wiesbaden 1
Tel. 0611 - 379189
BTX 0611379189

Wir führen fast alle Public Domain Serien, immer Aktuell und immer Preiswert...

z.B. auf 3.5 Zoll ab 100 Stück
DM 1.95

oder auf 5.25 Zoll ab 100 Stück
DM -.80

genaue Staffelung der Preise auf Anfrage...

NN 7.- Vorkasse 3.50
Ausland 16.-

Außerdem Amiga Hardware zu Traumpreisen !!!

plotting

BOMICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt:
Telefon 0 69/77 80 25
Schriftliche Antworten nur gegen Rückporto.

Vertrieb: BOMICO
Elbinger Strasse. 6000 Frankfurt M/90 Tel: (069) 706050

SUCHT!

Sucht! ... das ist der Name des Spiels, dem eine ganz einfache Idee zugrundeliegt: ... Blöcke zerstören! Aber wenn Sie die Ziegelsteine erst einmal im Griff haben, werden Sie sie kaum so schnell wieder loslassen.

TAITO

Es sieht alles so einfach aus, aber können Sie Ihre Gegner in einem Spiel mit so viel Kopfzerbrechen wirklich schlagen? Extraleben durch Spezialblöcke ... alles schön und gut, trotzdem glauben Sie mir, Sie werden die Hardware dieser Software bis aufs letzte strapazieren müssen. Nur mit der Geschicklichkeit eines Zauberwürfel-Profis und der Schnelligkeit eines Wiesels sind Sie für dieses Spiel gewappnet. Jeder Zug will gut überlegt sein, und dann – zielen und „plotten"! Fast so einfach wie Eiswürfel braten ...

ocean

CBM AMIGA - ATARI ST

Ocean Software · 6 Central Street · Manchester · M2 5NS · Telephone: 061 832 6633 · Telex 669977 OCEANS G · Fax: 061 834 0650

Midnight Resistance

Eine altehrwürdige Regel im Softwaregeschäft besagt, daß auch die schönste Umsetzung auf einen Homecomputer selten so gut ist wie der ursprüngliche Automat. Bemerkenswerte Ausnahme: Oceans neue Action-Orgie!

Ein paar Level muß Opi noch durchhalten . . .

Der Amiga Joker meint: Midnight Resistance ist Action vom Feinsten – für Bildschirm-Söldner einfach unwiderstehlich!

Wer unser Coin Op im Februar-Joker gelesen hat, wird sich sicher noch erinnern, daß Midnight Resistance dort nicht sonderlich gut weggekommen ist. Um so größer war die Überraschung, als wir feststellten, daß es den Jungs aus Manchester gelungen ist, aus der mäßigen Automatenvorlage ein richtig gutes Computergame zu machen! Grafisch kann die Amiga-Version gut mithalten, und durch die verbesserte Steuerung und den nunmehr erträglichen Schwierigkeitsgrad hat sich der Beinahe-Flop unversehens zum Hit-Kandidaten gemausert.

Wie bei solchen Metzelspielchen üblich, ist die Story mal wieder reichlich dürftig: Ein paar größenwahnsinnige Gangster haben den Großvater des Helden mitsamt seiner Familie entführt. Und das alles bloß, weil der alte Knabe eine Erfindung gemacht hat, mit deren Hilfe die Verbrecher die ganze Welt unterjochen wollen. Also schnappt sich der stahlharte Enkel sein MG, stülpt sich ein Rambo-Stirnband über, und auf geht's zur Befreiungstournee.

Opi wird allerdings hervorragend bewacht: Bereits im ersten Level laufen, kriechen und sitzen überall haufenweise Scharfschützen herum, die fleißig auf den Helden ballern. Dazu tauchen des öfteren Panzer auf, die besonders viele Treffer wegstecken, ehe sie sich in kleine Rauchwölkchen auflösen. Später kommen dann noch Förderbänder, eine makabere Kreisssäge und ähnliche Späßchen hinzu. Viele der erledigten Gegner hinterlassen Schlüssel, mit denen man in Waffenkammern (eine zwischen jedem der neun Level) an die besseren Ballermänner herankommt. Diese Extrawaffen haben eine wahrhaft vernichtende Wirkung – mit dem rotierenden Flammenwerfer z.B. kann man gleich drei Sprites auf einmal vom Screen putzen. Und das Schönste dabei: Auch wenn man mal ein Leben verliert, sind die Extras nicht weg. Man kann sie jederzeit wieder aufsammeln und dann unbeschwert weiterkillen! Nur sollte man vor lauter Freude am Ballern die Anzeige mit dem Munitionsvorrat nicht ganz außer Acht lassen . . .

Midnight Resistance spielt sich wirklich prima, das Game ist an keiner Stelle unfair; zudem erleichtern drei Continues das harte Söldnerleben. Auch die Grafik geht in Ordnung, das Scrolling ist butterweich, und es gibt reichlich schöne Animationen zu bestaunen. Die gebotenen Geräuscheffekte kann man zwar getrost vergessen, aber die (wahlweise) Begleitmusik macht das wieder wett. Der dickste Pluspunkt aber geht an die ausgezeichnete Steuerung: Die präzise Joystickabfrage sorgt für Ballermotivation ohne Ende! Also schmiert Eure Kanonen, Freunde, Opa wird schon ungeduldig . . . (C. Borgmeier)

Midnight Resistance

Grafik:	79%
Sound:	69%
Handhabung:	86%
Spielidee:	63%
Dauerspaß:	87%
Preis/Leistung:	74%
Red. Urteil:	85%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Ocean
Bezug: Bomico

Spezialität: Netterweise hat man zwar den Zwei-Spieler-Modus vom Automaten übernommen, für absavebare Highscores hat es aber leider nicht gelangt.

SARAKON

Für den Einen geht Wissen über Tugend,
Für den Anderen ist Tugend,
dem Wissen entsagen.

...Sie die wahre Kraft Ihrer Ge-

... Sie sich auf die Probe, wieso ...chen Sie Fehler?
Die Lösung ist oft zum Greifen nahe und oft, sehr oft wird es Ihnen nicht gelingen.
Aber geben Sie nicht auf - Spielen Sie SARAKON!
Eine Herausforderung, die Sie annehmen sollten!

...IGA

ATARI ST / MONO

C 64, PC 3½/5¼

Vertrieb: Bomico

Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt a. Main 90

BOMICO Serviceline

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 069/778025

Schriftliche Antworten nur gegen Rückporto.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

SHOCKWAVE

Der Amiga Joker meint: Shockwave ist das richtige Game für Baller-Artisten mit strategischer Veranlagung!

Kennt Ihr „Space Harrier"? Na klar kennt Ihr den. Wer also auf schnelle 3D-Action steht – im „Blastermobile" wär' noch ein Plätzchen frei ...

Unzählige Gegner, atemberaubend schnelle 3D-Grafik und eine neuartige Rotationstechnik sollen die biedere „Freundin" in eine Arcade-Maschine mit Hydrauliksitz verwandeln. Vier Sektoren gilt es zu verteidigen: Die Berge wegen der Minen (Kohle), das Meer wegen des Öls (Sprit), die Wälder wegen der Armeen (je mehr man hat, desto langsamer ist der Feind) und schließlich die Wüste, denn dort stehen die Waffenfabriken. Die Gebiete bekommt man auf einer Karte zu sehen, zusätzlich zeigt ein Radarschirm das örtliche Feindaufkommen. Vor dem Kampf muß das Schiff ausgerüstet werden, anfänglich reicht die Kohle aber kaum für's Nötigste ...

Die Grafik ist hübsch und farbenfroh, durch das schnelle Scrolling kommt der 3D-Effekt gut über den Screen. Auch die Sound-FX können sich hören lassen. An einen echten Hydraulik-Automaten reicht das Game natürlich nicht heran, aber die strategische Note hebt es deutlich von den sonstigen Harrier-Clones ab. Wer mit seinem „erballerten" Reichtum nicht klug haushält (fleißig Fabriken bauen, etc.), ist der gegnerischen Übermacht bald hilflos ausgeliefert! Umsichtige Feldherren hingegen dürfen in einer „Star Wars"-ähnlichen Sequenz dem feindlichen Mutterschiff mit einer Atomrakete zu Leibe rücken – ein Treffer bedeutet Ruhe und Frieden für einen ganzen Sektor. Und was bedeutet der Rest? Na, was schon: daß Shockwave allemal ein Testspielchen wert ist! (T.Kansas/ml)

Sind die Minen in Gefahr, ist auch die Kohle in Gefahr!

Shockwave

Grafik:	81%
Sound:	70%
Handhabung:	72%
Spielidee:	75%
Dauerspaß	70%
Red. Urteil	73%

Variabel
Preis: noch offen
Hersteller: Digital Magic
Bezug: noch offen

Spezialität: Pro Sektor gibt es drei verschiedene Routen mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad: Von kurz und leicht bis lang und schwer.

OOOPS UP

Name und Soundtrack zu Demonwares neuem Game kommen von der Gruppe Snap, das Spielprinzip stammt von der Arcade-Maschine „Pang". Ist also gut gemixt schon halb gewonnen?

Statt der üblichen Hintergrundstory gibt es bei Ooops Up! einen putzigen Comic, der dem Spieler das Geschehen näherbringt: Ein knuddeliger kleiner Astronaut will sich ein Raumschiff zusammenbauen, um damit in die Weiten des Alls aufzubrechen. Dummerweise sind die Bauteile über 99 Planeten verteilt, auf denen tödliche große Blasen herumschweben, die es abzuschießen gilt. Bei jedem Treffer teilen sich die Dinger, und es werden doppelt so viele kleine (aber nicht minder tödliche) Blasen daraus. Erst nach mehreren „Zellteilungen" verschwinden die Bläschen komplett, und der Level ist gelöst. Jetzt noch schnell eine kleine Münze einsacken, und wieder hat man einen neuen Bauteil für's Shuttle.

Wenn's nur so einfach wäre: Zwar gibt es allerlei Extras wie MG, Doppelschuß oder Symbole, die die Ballons verlangsamen bzw. einfrieren, trotzdem ist das Spiel frustrierend schwer! Grafisch darf man sich auch keine Wunder erwarten – die Hintergründe sind ein bißchen monoton, und die Lichtreflexe auf den (gut animierten) Kugeln bewegen sich keinen Millimeter. Die Spielfigur ist dagegen recht lieb, auch der Gag, daß man dem Bau des Raumschiffs optisch beiwohnen darf, hat etwas für sich. Das beste am Ganzen aber ist und bleibt der Soundtrack. Fazit: Was Ocean mit „Midnight Resistance" gelungen ist, hat Demonware leider nicht gepackt: Nämlich aus einer mittelmäßigen Arcade-Vorlage ein erstklassiges Computergame zu machen. (C. Borgmeier)

Ooops Up!

Grafik:	54%
Sound:	75%
Handhabung:	58%
Spielidee:	57%
Dauerspaß:	56%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	56%

Für Experten
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Demonware
Bezug: Demonware Softwarehouse

Spezialität: Im Zwei-Spieler-Simultanmodus wird die Sache wesentlich interessanter und einfacher. Der Sound kann abgeschaltet werden.

Best for Amiga

Bitte beachten Sie die (1MB) Titel

Org. FUNTASTIC T-Shirt XL 18

Die 4 sind ein wirkliches "MUSS" für jeden, der was vom AMIGA und Spielen versteht:

1. Speichererweiterung auf 1MB + Uhr 159
2. Amiga Tools Plus 41 d
3. Virus Killer Reparatur Util. 35
4. Action Adventure Cheat 115

MB Attack Sub. (1MB)	65	
A-10 Tank Killer	81	
Advanced Tactical Fighter F5	73	
Air Support	73	
Antarro	69	d
Armada 2525	81	
B.A.T.	81	d
Back to Future 2	65	d
Ballblazer Deluxe	81	d
Battle Master	85	
Battle of Britain	73	d
Big Run	73	
Billy the Kid	69	d
Blades of Steel Icehockey	89	
Börsenfieber	73	d
Bomber T.A.C. PSim	77	
Born on 4th of July	73	
BSS Jane Seymour Fnf. Quest	73	
Carthago	65	
Castle Master	62	d
Champions of Krynn (1MB)	73	d
Code Name Ice Man	99	
Colony	77	
Conqueror 3 D Tank	73	d
Conquest of Camelot	99	
Corporation	73	d
Crack Down	65	d
Creature	81	
Damocles	65	d
Das Haus	59	d
Delta	73	
Die Hard	65	
Dogs of War	51	d
Drachen von Laas	69	d
Dragon Flight	81	d
Dragon Wars (BT 4)	73	d
Dragons Breath	77	
Dragons Lair 2	99	
Dragons of Flame	65	
Drakkhen	68	d
Dungeon Master (1MB)	71	d
DM2 Chaos Strikes Back	71	
Dynasty Wars	65	d
East vs. West Berlin 48	73	d
Elvira (PamNight 2)	77	
Enchanted Land	73	
Escape from Colditz	73	
F-19 Stealth Fighter	81	
F-29 Retaliator	69	d
Falcon 2 Intruder	99	
Far West	73	d
Final Command	73	d
Fire & Brimstone	73	
Flimbos Quest	65	d
Flood	73	d
Frontier	73	
Global Commander	73	
Globulous	73	
Great Courts Tennis	73	d
Gunship	65	
Hard Drivin Simulator	47	d
Hardball 2	73	
Harley-Davidson Road	77	
Hurricane Snowmob.	73	d
Heavy Metal	65	
Here with the Clues	57	d
Heroes of Lance	65	d
Heroes Quest (1MB)	89	
Hot Rod	65	
Hunters Moon	73	
If u moves: Shoot it !	73	
Imperium 2020	73	d
Indiana Jones	73	d
Inspektor Griffa	61	d
Interm. Tennis 3D	73	
Intruder (Ubisoft)	73	d
Invest	65	d
Iron Lord	73	d
Italy 90 Soccer	65	
J. Nicklaus Unlimited	65	
Jonny Quest	73	
Kaiser (1MB)	111	d
Khalaan	73	d
Kick Off 2 (1MB)	65	
Kid Gloves	71	d
Killing Cloud	73	
Kings Bounty	81	
Kings Quest 4 (1MB)	89	
Knight + Fight	73	d
Knights of Legend	77	
Last Battle	69	d
Last Ninja 2	65	d
Legend of Billy Bounder	69	d
Legend of Faerghail	73	d
Leisure Larry 3 (1MB)	99	
LHX Attack Chopper	99	
Logo	57	d
Loom	81	d
Lords of Chaos	65	
Lost Dutchman Mine	57	
Mad TV	73	d
Manchester United	65	
Maniac Mansion	73	d
Metal Gear	73	
Midwinter	73	d
Might & Magic 2	73	
Milestones	65	d
Monroll Ultimate Desc.	65	
M.U.D.S. Mud Sports	73	d
N. Y. Warriors (1MB)	89	
Necroom	73	d
Neuromancer	65	d
Night Force	65	d
Night Hunter	73	d
Nuclear War Conflict	65	
Oil Imperium	54	d
Operation Stealth	73	
Operation Thunderbolt	83	d
Oriental Games	73	
Paradroid 90	73	
Phoenix Storm	73	
Pinball Magic	57	d
Pipemania	65	
Pirates	65	d
Police Quest 2 (1MB)	89	
Pool of Radiance (1MB)	65	
Pop Up	53	d
Powerdrift	63	d
Powermonger	73	d
Projectyle	73	d
Prophecy 1 Viking Child	73	
Q8 Ford Conw. 4x4 Rallye	63	d
Quband	59	d
Ra Strategie	57	d
Rainbow Island (BB 2)	65	d
Rana Xerus	73	d
Rat Pack	71	
Readers	49	d
Rescue to Fractalus	73	
Resolution 101	65	
Rick Dangerous 2	73	d
Riders of Rohan	71	
Rings of Medusa	65	d
Rainer (1MB)	42	d
Robot Commander	59	d
Rock Land	73	
Rushin Drift	73	d
Rotox	65	d
Saint Thomas	73	
samurai	73	d
Saran	57	d
Secret of Silver Blades	81	d
Shadow of the Beast 2	89	
Sherman M4 Tank	73	d
Shock Wave	73	
SimCity	69	d
SimCity Terra Edit	39	d
Slabe	65	d
Sly Spy Secret Agent	69	d
Snow Strike	69	d
Sonic Boom	65	d
Space Quest 3 (1MB)	95	
Space Rogue (Elite 2)	81	
Special Crime Investigation	69	d
Speedzzy 2	73	
Star Command	77	
Star Trek 5 - Final Frontier	65	
Starflight	65	d
Stormlord 2 - Deliverance	65	d
Stunt Car Racer	65	
Super Wonderboy	65	d
Swiv	73	
Team Yankee	73	
Teenage Mutant Turtle Ninja	81	
Tennis Cup	73	d
The Colonels Bequest	99	
The Lost Patrol	65	d
The Plague	57	d
The Teller	73	
Theme Park Myst.	68	
Tie Break Tennis	65	d
Tintak die Warrior	73	d
Tower Frankfurt	73	d
Transworld	69	d
Turrican	57	d
TV Sports - Basketball	77	
Twin World	73	d
Ultima 5	77	
Ultima 6	86	
Universal Milit. Simul. 2	73	
Univers 3	77	d
Unreal	81	d
Vendetta	73	
Venus (1MB)	51	d
Wayne Gretzky Icehockey (1MB)	59	d
War Jeep	73	d
WellTris (Tetris 2)	69	d
Wendetta	77	
Wings Flight Sim	65	
Wipe Out	51	
Wolfpack	95	
Wonderland	73	
World Cup Soccer (1MB)	63	
Wrackers	73	
Xenophobe	65	
Zak McKracken	73	d
Zombi	73	

Ja klar!
Wir haben auch alle anderen Amiga-Spiele, nur können wir nicht alle hier unterbringen. Fordern Sie die deshalb die vollständige A-Liste mit allen Spielen für Ihren AMIGA an. Ihre FUNTASTIC-Liste kommt alle 6 Wochen - und zwar absolut gratis und unverbindlich!

Einige Titel dieser Anzeige sind noch Ankündigungen für die nächsten Wochen - diese neuen Spiele sollten Sie jedoch jetzt sofort reservieren. Auslieferung erfolgt nach Bestelldatum. Bei uns kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die Sie bei den anderen sehen, gibt's bei uns auch!
Fast immer billiger - meistens schneller!

Bestellumgang +1 = Versandtag. Falls verfügbar. Irrtum, Änderung und Teillieferungen sind jederzeit vorbehalten.
Wir liefern schnellstens immer per Post & nur per Nachnahme + DM 8.-, und ins Ausland (+14% d. Steuer, + 16.-).
Drucklegung dieser Anzeige: 27. Aug. 90 e)
Alle vorherigen Anzeigen- / Listen Preise werden hiermit ersetzt.

Die Auswahl komplett - Alle Preise o.k. - Und der Service super.

Sie finden kein Versandhaus, das mehr für seine Kunden tut!

d = mit der deutschen Anleitung. Alle guten Original-Spiele der internationalen Hersteller mit kompletter Ausstattung. Alle Marken-Produkte mit der vollen Hersteller-Garantie.

Von Mo - Do 10-12 und 14-17 und freitags bis 15 Uhr live, Zu allen anderen Zeiten und ganz speziell am Wochenende unser telefonischer Bestell-Service. Sprechen Sie deutlich. Danke.

FAX

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 140209, Müllerstr. 44
(kein Ladengeschäft)
D - 8000 München 5

Telefon. 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138

100% FUNTASTIC ComputerWare

SoftPower

NEUE! JETZT AUCH IN HANNOVER

DER Name für Software in Deutschland!

5x in Berlin!

Prüfen Sie die Software, vor dem Kauf!

Endlich nicht mehr die "Katze-im-Sack" kaufen!

SoftPower Filialen
Wedding - Schwedenstraße 18c
Spandau - Schönwalder Str. 65

SoftPower Stationen
Moabit - Stromstraße 55
Neukölln - Lahnstraße 94
Charlottenburg - Wundtstr. 58/60

NEUHEITEN - SERVICE
030/492 20 56 - 10.00-18.30

VERSAND - SERVICE
030/375 60 13 - 10.00-18.30

NEUERÖFFNUNG!

SoftPower Filiale
HANNOVER

Wir führen Software, Public Domain und Zubehör, für
** Amiga * Atari * C-64 * PC **

Täglich Neuheiten! **Ständig Sonderposten!**

Gegen Vorlage dieser Werbung, erhalten Sie kostenlos eine Viruskiller-Diskette!

Hildesheimer Str. 118
3000 Hannover 1
Tel.:0511/809 44 84

Versand

- 1 Jahr Garantie auf jedes Spiel!
- Versand erfolgt in Sicherheitsverpackung!
- Sämtliche Preise sind "Inklusiv-Preise"!

Keine Mehrkosten durch Porto und Verpackung!

Hit des Monats
X-COPY *Professional*
neueste Version mit Hardware,
incl. Porto & Verpackung
nur 89,- DM

SoftPower
Schönwalder Str. 65
D-1000 Berlin 2

SZENE

Was Ihr schon immer über die Szene wissen wolltet, aber kaum zu fragen gewagt habt – heute schlägt die Stunde der Wahrheit! Diesmal beantwortet Dr. Freak *Eure* Fragen . . .

Andreas aus Stuttgart hat von einem Raubkopierer gehört, bei dem die Polizei fündig wurde. Nach zwei Wochen erhielt er seine Disketten (gelöscht) zurück, sonst sei ihm nichts passiert. Läuft das immer so?
Das hängt ganz von der jeweiligen Polizeibehörde ab, mancherorts kommt man mit einer Verwarnung davon, anderswo wird gleich der Staatsanwalt eingeschaltet. In den meisten Fällen ist man aber zumindest seine Disketten los, im Wiederholungsfall kommt es fast immer zu einer Verhandlung. Auch das Alter des Beschuldigten spielt eine große Rolle – Minderjährige werden ganz anders behandelt als (strafrechtlich) Volljährige. Am wichtigsten ist natürlich, was und wieviel die Polizei letztlich beweisen kann . . .
Oliver würde gerne erfahren, was eigentlich aus früher sehr bekannten C 64-Gruppen, wie z.B. „ECA", „Dynamic Duo" oder „Section 8" geworden ist.
Praktisch alle hat es zu den 16 Bit-Rechnern verschlagen, wo sie mehr oder weniger lange weiter aktiv waren. Allerdings sind die meisten inzwischen im „legalen Business" gelandet. Gut möglich also, daß Du auf Deinem Amiga schon mal ein Game gespielt hast, das von einer dieser „Legenden" programmiert wurde!
DUC of Tuff Crew hat im letzten Szenebericht gelesen, daß Mr. X beinahe in die Falle bei der PLK getappt wäre, obwohl er dachte, das sei eine sichere Sache. Außerdem versteht er nicht, warum wir keine Kleinanzeigen mit PLK-Nummern veröffentlichen.
„Sicher" waren die PLKs schon mal – vor langer, langer Zeit! Heutzutage warten die Polizisten einfach in der Post; sobald der Bösewicht auftaucht, gibt ihnen der Postbeamte einen Tip, und die Falle schnappt zu. Deshalb haben sich viele Raubkopierer auf ausländische Postämter spezialisiert (es sei denn, sie wären prima Mittelstreckenläufer . . .). Postfächer fallen von Anfang an unter den Tisch, weil man dafür ja seine Adresse angeben muß.
Was unsere Kleinanzeigen betrifft, so mußt Du das einfach so sehen: Zwar sind wir bestimmt keine Moralapostel, aber neben allen rechtlichen Bedenken ist der Joker nunmal nicht als Forum für illegale Aktivitäten gedacht – sorry!
Mike aus Villingen fragt sich, woher Dr. Freak all seine Insider-Informationen bekommt, und wüßte gerne, ob er selbst zum „Sumpf" gehört oder gar bei der Polizei ist!?
Weder Sumpf, noch Polizei – unparteiischer als Dr. Freak ist noch nichtmal ein WM-Schiedsrichter! Nein, gründliche Recherchen und gute Kontakte (auch zur Szene) gehören einfach zum journalistischen Handwerkszeug.
Gerhard aus Lienz hat gleich einen ganzen Fragenkatalog geschickt:
1. Muß man Strafe zahlen, wenn man beim Kopieren erwischt wird?
2. Kann man sich weigern, wenn plötzlich ein Beamter vor der Tür steht und den Computer sehen will?
3. Zahlt es die Versicherung, wenn man erwischt wird?
4. Muß man vor Gericht gehen?
5. Bekommt man einen Anwalt zugestellt?
6. Muß man die Gerichtskosten bezahlen?
Sechs Fragen – sechs Antworten:
1. Beim ersten Mal vielleicht (!) noch nicht; wenn man es gewerbsmäßig macht, bestimmt.
2. Weigern kann man sich immer, aber ob's was nützt?
3. Nein, natürlich nicht. Stell Dir mal vor, es gäbe wirklich eine Versicherung gegen Straftaten . . .!
4. Kommt ganz auf den Einzelfall an (Alter, Schwere und Umfang des Delikts etc.).
5. Nein, den mußt Du schon selbst beauftragen, bzw. Deine Eltern.
6. Gerichtskosten muß man immer dann zahlen, wenn man verurteilt wird – ein glatter Freispruch ist (natürlich) kostenlos.
Zum Schluß möchte ein Herr (oder Frau?) Anonym noch wissen, woher man „Piraten-Magazine" bekommt.
Cracker-Magazine kommen (oh, Überraschung!) genau daher, wo auch die Raubkopien herkommen. Du möchtest doch jetzt hoffentlich keine Adressen wissen?!
So, das wär's gewesen mit unserem Frage- und Antwortspiel. Wenn Ihr noch mehr wissen wollt, dann schreibt uns:

Joker Verlag
Dr. Freak
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Bis in vier Wochen,
Euer

DR. FREAK

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich

ALLE REDEN DAVON: PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan.

PC Engine RGB + 1 Spiel	449,-	
PC Engine Super Grafx + Battle Ace	649,-	
RGB-Colour Booster	79,-	
Joyboard	199,-	
Joystick	99,-	
Sonderangebot: CD-ROM	699,-	
Darius	139,-	***
Golden Axe	139,-	*
Red Alert	139,-	***
Sidearms Special	139,-	*
Wonderboy Monsterlair	139,-	***
5-Player-Adapter	59,-	
Hori Commander Joypad	59,-	
Armed F	119,-	**
Atomic Robo Kit	119,-	***
Bloody Wolf	119,-	**
Blodia	119,-	*
Chase HQ	119,-	*
City Hunter	119,-	*
Cybercore	119,-	*
Dragon Spirit	99,-	**
Dungeon Explorer	119,-	***
F-1 Triple Battle	119,-	**
Final Lap Twin	109,-	***
Genpei	119,-	
Gunhed	109,-	***
Heavy Unit	119,-	**
Knightrider	119,-	
Motocycle	119,-	*
Mr. Heli	119,-	**
Nectaris	119,-	**
Neutopia	119,-	***
New Zealand Story	119,-	**
Ordyne	119,-	**
PC Kid	119,-	***
Paranoia	119,-	*
R-Type I	89,-	***
Sokoban	119,-	**
Son Son II	119,-	***
Side Arms	109,-	**
Space Invaders	119,-	*
Super Volleyball	119,-	**
Tiger Heli	119,-	***
Tiger Road	119,-	**
USA Pro Basketball	119,-	**
Volfied	119,-	*

SEGA MEGA DRIVE Anschluß an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher

Neu: Jetzt auch PAL-Version, Anschluß an jeden Fernseher

Konsole + 1 Spiel	449,-	
Joystick	99,-	
Afterburner	139,-	
Air Driver	139,-	
Assault Suit Leynos	139,-	*
Final Blow	139,-	
Ghouls and Ghosts	139,-	***
Golden Axe	139,-	**
Herzog II	139,-	*
Kujakuoh II	139,-	**
New Zealand Story	139,-	***
Rambo III	139,-	**
Real Sports Basketball	139,-	***
Sokoban	119,-	**
Super Hang On	139,-	**
Super Masters Golf	139,-	
Super Shinobi	139,-	***
Tatsujin	139,-	**
World Cup Soccer	139,-	**
Zoom	119,-	

Neuheiten für Amiga

Codename: Iceman	119,-
Conquests of Camelot	119,-
Flood	auf Anfrage
Imperium	auf Anfrage
King's Quest IV	119,-
Klax	59,-
Loom	auf Anfrage
Midnight Resistance	auf Anfrage
Might and Magic II	auf Anfrage
Neuromancer	75,-
Operation Stealth	auf Anfrage
Pirates	79,-
Police Quest II	119,-
Red Storm Rising	auf Anfrage
Shadow of the Beast II	auf Anfrage
The Colonel's Bequest	119,-
Their finest Hour	89,-
Ultima V	auf Anfrage
Unreal	89,-

Amiga Bestseller-Classics

688 Attack Sub	79,-	***
Bloodwych	75,-	***
Bloodwych Data Disc	49,-	**
Bomber	75,-	*
Budokan	75,-	***
Conqueror	79,-	*
Drakkhen	79,-	*
Dungeon Master 1 MB	79,-	***
F-16 Falcon	79,-	***
F-16 Mission Disc	59,-	***
F-16 Combat Pilot	69,-	**
F-29 Retaliator	75,-	***
Fire Brigade 1MB	89,-	***
Grand Prix Circuit	79,-	**
Great Courts	69,-	**
Hard Drivin'	59,-	***
Indiana Jones Adv. dt.	69,-	***
Iron Lord	79,-	*
It came from the Desert 1MB	89,-	**
Kaiser	109,-	**
Kick Off	49,-	***
Kick Off Extra Time	35,-	***
Lords of the Rising Sun	89,-	***
Leisure Suit Larry II	99,-	**
Manchester United	69,-	**
Maniac Mansion	79,-	**
Midwinter	79,-	***
Ninja Worriors	59,-	***
North & South	79,-	**
Omega	89,-	**
Pipe Mania	69,-	**
Player Manager	59,-	***
Populous	69,-	***
Populous Data Disc prom. Land	29,-	***
Powerdrift	69,-	**
Rainbow Islands	69,-	**
Rings of Medusa	79,-	***
Shadow of the Beast	99,-	**
Sim City 1MB / 512K	89,-	***
Space Rogue	79,-	**
Space Quest III 1MB	89,-	**
Starflight	69,-	***
Star Command	79,-	***
Stunt Car Racer	75,-	*
TV Sports Football	89,-	***
TV Sports Basketball	79,-	**
Testdrive II	79,-	**
Tie Break	69,-	*
Tower of Babel	75,-	**
Xenomorph	69,-	*
1 MB-Ram + Dragons Lair	269,-	

Amiga

Airborne Ranger	75,-	*
Armada	79,-	*
Austerlitz	75,-	
Balance of Power 1990	79,-	**
Bards Tale I	69,-	*
Bards Tale II	69,-	*
Battle Chess	69,-	**
Battle Hawks 1942	59,-	
Battle Tech	79,-	*
Block Out	79,-	
Borodino	69,-	*
Bundesligamanager	59,-	*
Cabal	69,-	**
Chambers of Shaolin	69,-	*
Chase H.Q.	69,-	*
Chickamauga	79,-	
Colony	79,-	*
Cycles	69,-	**
Day of the Pharaoh	79,-	
Dragons Breath	89,-	*
Dragons Lair 2	119,-	
E.S.S.	89,-	
Elite	69,-	***
Ferrari Formula One	69,-	**
Fighting Soccer	69,-	
Forgotten Worlds	69,-	*
Full Metal Planet	69,-	
Ghostbusters II	69,-	
Gold of the Americas	69,-	***
Grand Monster Slam	59,-	*
Gettysburg	79,-	
Gunship	79,-	**
Hard'n Heavy	59,-	
Hot Rod	69,-	
Interceptor	69,-	***
Kampfgruppe	79,-	
Keef the Thief	69,-	**
Kenny Dalglish Soccer	59,-	
Kid Glove	69,-	
Kings Quest Triple Pack	89,-	*
Kingdom of England	69,-	
Kult	59,-	**
Laser Squad	59,-	**
Leisure Suit Larry	69,-	**
Manchester UTD	69,-	
Manhunter	89,-	
Micropose Soccer	75,-	**
Never Mind	59,-	
New Zealand Story	69,-	**
Oil Imperium	59,-	
Omniplay Basketball	69,-	**
Operation Thunderbolt	69,-	*
Outlands	59,-	
Paperboy	59,-	
Police Quest	79,-	**
Powerdrome	69,-	
R-Type	69,-	*
Risk	59,-	
Rock'n Roll	69,-	*
Roller Coaster	69,-	
Quartz	69,-	
Scramble Spirits	59,-	
Shinobi	59,-	
Shogun	79,-	
Shuffiepuck Cafe	59,-	*
Silent Service	69,-	*
Slayer	59,-	
Soccer Manager plus	49,-	
Stadt der Löwen	99,-	
Star Glider II	69,-	***
Star Wars Trilogie	59,-	**
Stellar Crusade	99,-	*
Stormlord	59,-	**
Stryx	59,-	
Summer Edition	69,-	*
Super Cars	59,-	*
Super League Soccer	69,-	
Super Wonderboy	69,-	*
Turn It	49,-	*
Twin World	69,-	
Ultima III	69,-	
Ultima IV	79,-	**
Universal Military Sim.	75,-	
Untouchables	69,-	
Waterloo	75,-	
Wayne Gretzky Icehockey	69,-	**
Weird Dreams	79,-	
Westphaser	99,-	
Windwalker	89,-	*
Zak McKraken	69,-	**
Zork Zero	79,-	

Anmerkung: Die mit Sternchen gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1-3 Sterne.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 6,- DM Versandkosten (Inland) Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten

Versandzentrale:
Drygalskiallee 31
8000 München 71

Laden München:
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89 / 5 02 24 46

Laden Nürnberg:
Jakobsplatz 2
8500 Nürnberg
Tel.: 09 11 / 20 30 28

0 89 / 78 60 44

AMIGA JOKER

GAME-CHARTS

Was ist der Unterschied zwischen einem Spitzenreiter unserer Gamecharts und einem Flieger? Eigentlich keiner, weil: Runter kommen sie immer! Willkommen zum monatlichen Rundflug durch die Höhen und Tiefen der Spielelandschaft . . .

Redaktionscharts

1. F-19 STEALTH FIGHTER
2. OPERATION STEALTH
3. RED STORM RISING
4. CONQUESTS OF CAMELOT
5. DINO WARS
6. MIDNIGHT RESISTANCE
7. NEUROMANCER
8. FLOOD
9. IMPERIUM
10. LOOM

Verkaufscharts

1. (1) PLAYER MANAGER
2. (–) KICK OFF 2
3. (2) PIRATES!
4. (–) LEGEND OF FAERGHAIL
5. (3) KLAX
6. (–) LARRY III
7. (4) F-29 RETALIATOR
8. (–) IMPERIUM
9. (9) CHAMPIONS OF KRYNN
10. (10) INDIANA JONES (ADV.)

Lesercharts

1. (4) PIRATES!
2. (2) INDIANA JONES (ADV.)
3. (1) SIM CITY
4. (3) IT CAME FROM THE DESERT
5. (7) KICK OFF
6. (5) POPULOUS
7. (9) RAINBOW ISLANDS
8. (8) NORTH & SOUTH
9. (–) KICK OFF 2
10. (6) TV SPORTS BASKETBALL

Leser-Flops

1. NUCLEAR WAR
2. DAS MAGAZIN
3. ASTATE
4. SNOOPY
5. DAS HAUS

Redaktions-Flops

1. WEB OF TERROR
2. MOONBLASTER
3. RORKE'S DRIFT
4. STORM ACROSS EUROPE
5. MATRIX MARAUDERS

Scherz beiseite: Vor dem Abstieg kommt immer noch der Aufstieg, und wenn es ein Game bis zur Spitze unserer Charts geschafft hat, dann hat es sich diese Position stets redlich verdient! Gleiches kann man natürlich auch von den Teilnehmern unserer Flop-Parade sagen. Genug der Vorrede, schauen wir mal nach, was diesen Monat Sache ist:

Wieviele von Euch rennen eigentlich mit Muttis Geschirrtuch um den Kopf, einer Augenklappe und einem Ohrring durch die Gegend? Niemand? Kaum zu glauben, denn „Pirates!" hat mit überwältigender Mehrheit den Spitzenplatz in *Euren* Lesercharts geentert! Im Kielwasser der genialen Seefahrer-Simulation herrscht allerdings Flaute – als einziger Neuzugang ist „Kick Off 2" auf Platz fünf zu vermelden.

Auch in den tiefsten Niederungen, wo der absolute Software-Müll sein Unwesen treibt, habt Ihr bewundernswerte Standhaftigkeit bewiesen: Seit nunmehr drei Ausgaben führt bei den Leser-Flops „Nuclear War" die „Armee des Grauens" an, auch die Gefolgschaft ist bereits hinlänglich berüchtigt. Neu ist lediglich, daß sich die Möchtegern-Simulation „Das Magazin" jetzt nicht mehr so einsam fühlen muß – ihr ebenfalls mißratener Bruder „Das Haus" leistet ihr ja nun Gesellschaft . . .

So, und was gibt's Neues von der Handels-Front? Insgesamt vier Neuzugänge; „Kick Off 2" hat es sogar geschafft, aus dem Stand zum Dauerchampion „Player Manager" aufzuschließen. Wen wundert's – was für Flop-Brüder recht ist, kann schließlich für Top-Brüder nur billig sein! Wenn Ihr jetzt noch wissen wollt, wie die redaktionellen Auf- und Absteiger zustande gekommen sind: Lest doch einfach die entsprechenden Artikel . . .

Kommen wir endlich zum Wichtigsten – der Verlosung! Teilnehmen kann jeder, der uns eine Postkarte mit seinen persönlichen Tops und Flops schickt. Der Lohn der Mühe sind aktuelle Lesercharts und die Chance auf eines von drei tollen Joker-Shirts oder folgenden Games:

1 x Imperium

1 x F-29 Retaliator

1 x Jumping Jack Son

Schreibt den Titel Eures Wunschgewinns mit auf's Kärtchen und schickt die ganze Chose an:

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

PLAYSOFT

Legend of Faerghail * 74.90
King's Quest 4 89.90
Police Quest 2 89.90
Ultima 5 76.90
Imperium * 69.90
Dragonflight * 86.90
Flood * 69.90
Cadaver * 69.90
Powermonger a A
Champions of Krynn * 69.90
Neuromancer 74.90
Projectyle * 69.90
Resolution 101 69.90
Murder 69.90
F 19 Stealth Fighter 84.90
Kostenlose Preisliste anfordern!

Nun endlich offiziell auf dem deutschen Markt!

GAMEBOY 169.-

(dt. mit TETRIS, Stereo-Ohrhörer & Verbindungskabel)

Fragen Sie nach den neusten Modulen

auch führen wir
Int. Brett- & Rollenspiele
Science Fiction Fantasy
Zinnminiaturen & Zubehör

Versandkatalog gegen 2 DM in Briefmarken

Versandkosten NN+6DM Vorkasse+4 50DM
Irrtum & Preisänderungen vorbehalten

PLAYSOFT
Inh. R.Fleischhauer
Teichweg 6 3550 Marburg 7
Tel. (06421) / 481972
Fax 06421 / 47526

Da erbt man schonmal eine Plantage im sonnigen Südamerika, und dann ist plötzlich das Testament futsch. Aber es kommt noch schlimmer: Bei den Nachforschungen stellt sich heraus, daß die Koks-Mafia ihre Finger im Spiel hat. Erst haben sie den Erbonkel um's Eck gebracht, jetzt sind sie hinter dir her!

FATAL HERITAGE

Der Amiga Joker meint: Gute Story, schöne Bilder und eine komfortable Steuerung –ein rundum gelungenes Adventure!

Ein verschwundenes Testament, bitterböse Gangster, schöne Frauen und viel, viel Geld – Adventure-Herz, was willst du mehr? Satte 18 Monate hat das junge Programmierteam EGO Soft an Fatal Heritage gebastelt, das Ergebnis kann sich durchaus sehen lassen: Hübsche Bilder, erstaunlich viele Sound-FX und eine komfortable Maus/Icon-Steuerung erwarten den Spieler bei der Jagd nach seinem rechtmäßigen Erbe. Die drei Disketten sind denn auch randvoll mit über 150 Grafiken, 110 verschiedenen Räumen, etlichen Animationen und einem gelungenen Titel-Soundtrack. Es können Gespräche geführt und sechs verschiedene Charaktere mit Aufträgen betraut werden, zudem gibt es noch ein paar Unterspielchen.

Der Spiel-Screen ist ein Vorbild an Übersichtlichkeit, man findet sich sofort zurecht: Ein riesiges Grafikfenster, darunter die Aktions-Icons und das Inventory, darüber Anzeigen für die Barschaft (ohne Kohle geht hier so gut wie garnix!) und ein Balken, der den Vorsprung vor den Mafia-Killern anzeigt. Besagter Vorsprung schmilzt wie Eis in der Sonne, etwa alle 15 Minuten muß man in einer kleinen Action-Sequenz den Kugeln eines schießwütigen Gangsters ausweichen, sonst kann man selbst sein Testament machen. Das Spiel beginnt in der eigenen Wohnung und führt den gestreßten Erben durch diverse Städte bis ins ferne Südamerika, wobei die verschiedensten Verkehrsmittel benutzt werden müssen. Wo man auch hinkommt, tauchen neue Probleme auf, die sich aber stets mit kühler Logik bewältigen lassen. Allerdings sollte man alle Bilder sehr genau untersuchen, da einem sonst in der Begeisterung über die Detailverliebtheit des Games (man kann Lichter an- und ausknipsen, elektrische Geräte einschalten und alles mögliche auf- und zumachen) wichtige Hinweise entgehen. Hier setzt auch meine Kritik an, denn es kann nur eine begrenzte Anzahl von Gegenständen mitgeführt, aber nichts zum späteren Gebrauch abgelegt werden. Will man etwas wieder los sein, so wandert es in den Müll und ist auf alle Zeit verloren! Da leider nur ein Spielstand abgesaved werden kann, sind frustrierende Neuanfänge schon vorprogrammiert ...

Die Grafiken sind durchwegs sehenswert (teilweise überarbeitete Digi-Bilder), die Sounds stimmig und die witzigen Texte komplett in deutsch. OK, die Unterspielchen sind ein bißchen dürftig, und über den Sinn oder Unsinn der zahlreichen Sparkassen-, Zigaretten-, oder sonstigen Produkt-Logos kann man auch geteilter Meinung sein. Alles in allem ist Fatal Heritage aber ein spielenswertes Adventure, das all jenen gefallen dürfte, die an Games wie z.B. „Stadt der Löwen" eigentlich nur die mangelnde Dauermotivation auszusetzen hatten. (ml)

Sagen wir's mal so: Mit „Product-Placement" wurde nicht gespart ...

Mit dieser Dame würde ich mich auch gerne mal unterhalten ...!

Fatal Heritage

Grafik:	82%
Sound:	76%
Handhabung:	74%
Spielidee:	77%
Dauerspaß:	75%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	74%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Ego Software
Bezug: Delta Konzept
Spezialität: Wegen des Kopierschutzes ist keine Harddisk-Installation möglich, ein Zweitlaufwerk wird aber angesprochen (ab 1 MB).

Von der Comic-Figur zum Computer-Helden – das geht erfahrungsgemäß nur selten gut! Besonders, wenn The Edge sich der Sache annimmt: Die Jungs haben schon den unverwüstlichen Snoopy kleingekriegt, so einen Punisher *zer*soften die zum Frühstück ...

In seinen Comics ist der Punisher eine umstrittene Figur, ein knallharter Kämpfer für das, was er für Gerechtigkeit hält. So ist denn auch das (als Vorgeschichte) beigelegte Comic-Heftchen so ziemlich das Beste an diesem Actiongame im Stil der „Operation"-Serie. Das Schlechteste ist die verheerende Maussteuerung – das Fadenkreuz zittert, als ginge es um Schießübungen im Altersheim. Dazwischen liegen eine mißglückte Titelmelodie, die üblichen Bum-bum-FX und ganz ansehnliche (wenn auch wenig farbenfrohe) Grafiken und Animationen.

Die fröhliche Selbstjustiz nimmt ihren Lauf, während man sich durch düstere Straßen und die Kanalisation zum Hauptquartier der Bösewichte vorarbeitet. Unterwegs werden reihenweise Schurken umgenietet: Die linke Maustaste ist der Abzug eines Uzi-Maschinengewehrs, die rechte betätigt einen Colt, und mit der Spacetaste kann man insgesamt sieben Handgranaten unters Volk werfen. Munition ist freilich nur begrenzt vorhanden, und ein wehrloser Punisher ist sehr bald ein toter Punisher. Eine andere Möglichkeit, das Game zu beenden, ist das Killen unschuldiger Geiseln – eine Granate zuviel, und der Rächer geht von Selbstzweifeln geplagt in Rente.

Selbst ohne die unmögliche Steuerung wäre The Punisher nur ein höchst durchschnittliches Spielchen, so aber wendet sich auch der blutdurstigste Baller-Freak schon bald mit Grausen ab! (ml)

The Punisher

Grafik:	61%
Sound:	42%
Handhabung:	28%
Spielidee:	17%
Dauerspaß:	25%
Preis/Leistung:	28%
Red. Urteil:	26%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: The Edge
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Keine Highscores, aber Continue- und Pausefunktion. Mit in der Packung: Ein toller Poster (wie in AJ 4/90) und ein kleiner Sticker.

Moonblaster

Loriciel gilt als Garant für originelle Ideen: Man denke nur an die Knarre bei „Westphaser" oder den Splitscreen von „Tennis Cup". Dieses erste Game in „Full Vision"-Technik ist allerdings alles andere als originell ...

Dem Spieler wird die zweifelhafte Ehre zuteil, im Auftrag der galaktischen Königin an einem sportlichen Wettkampf teilzunehmen: In der „Drei-Mond-Galaxie" soll gegen die „Cyruls" gekämpft werden; der siegreichen Nation winkt ein Jahr lang ungestörtes Ausbeuten der umliegenden Planeten. Solchermaßen motiviert bestimmt man erstmal den Austragungsort – Mond Nummer eins bietet eine Felslandschaft in braun, Nummer zwei hat Vegetation und ist somit grün, der letzte ist mit Eis überzogen und daher grau. In einer vierten Möglichkeit kann man sich auch alle drei Level hintereinander antun.

Muß aber nicht sein, denn die vollmundig angepriesene „Full Vision" entpuppt sich als einfarbiger und komplett uninteressanter Pixel-Hintergrund, vor dem die Gegner in recht flotter 3D-Vektorgrafik agieren. Zudem nehmen die größtenteils sinnlosen Armaturen über die Hälfte des Screens ein – also schon eher „Half Vision". Das Gameplay, soweit vorhanden, beschränkt sich darauf, über eine leere Fläche zu tuckern und die herannahenden Feinde (meist Panzer mit Micky Maus-Ohren!) in Trümmer zu ballern. Gelegentlich darf man ein Extra (Zusatzlaser, Bomben, etc.) mitnehmen, oder sich durch ein Meteoritenfeld zum Mutterschiff durchkämpfen. Manövriert und geschossen wird normalerweise mit dem Joystick, wer eine Lightgun hat, darf sie auch benutzen. Und sonst? Außer Sound-FX aus der Grabbelkiste eben nix sonst! (ml)

Moonblaster

Grafik:	38%
Sound:	31%
Handhabung:	42%
Spielidee:	11%
Dauerspaß:	12%
Preis/Leistung:	9%
Red. Urteil:	11%

Für Experten
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Loriciel
Bezug: Rushware

Spezialität: Das Programmier-Team von „Sherman M 4" hat sich wahrlich nicht mit Ruhm bekleckert: Nicht einmal die Highscores können gesaved werden!

Eine gute Mischung !

Battle Master

Was passiert, wenn man Arcade-Graphik mit einer Fantasie-Rollenspiel-Umgebung vereinigt und dabei gleichzeitig noch mit bewährten Strategie-Elementen verbindet? Das Ergebnis ist Battlemaster. Das neue Programm von PSS läßt den Spieler noch tiefer in die Atmosphäre des Spieles eintreten, als dies je für möglich gehalten wurde. Viele haben auf Battlemaster schon lange gewartet. Sie auch?

Neu für Amiga und Atari St. PC in Vorbereitung.

AMIGA Köln 90
09.-11.November 1990
Halle 12, Stand 422

PSS
Mirrorsoft

United Software
Das relevante Programm

Ein bißchen hat's ja gedauert, bis diese U-Boot-Simulation der „Hightech-Klasse" für den Amiga umgesetzt wurde. Jetzt, wo sie endlich „ausgelaufen" ist, mußten wir natürlich gleich mal nachsehen, wie unsere Version denn nun geworden ist!

Der Amiga Joker meint:
Red Storm Rising ist die U-Boot-Simulation der Zukunft!

Red Storm Rising

Red Storm Rising bietet (nicht gerade typisch für eine Simulation) sogar eine Vorgeschichte, natürlich basierend auf dem gleichnamigen Roman von Tom Clancy: Die Sowjetunion hat durch einen Terroristenanschlag eine ihrer wichtigsten Erdölraffinerien verloren und steht deshalb vor einer bedrohlichen Energiekrise. Die alten Herren im Kreml beschließen daher, mal eben den dritten Weltkrieg anzufangen. Wer muß jetzt wieder das Schlimmste verhindern? Genau, der Spieler.

Es gibt zwei Trainingseinheiten, acht Kampfmissionen und schließlich das volle „Red Storm Rising-Szenario". In den Kampfmissionen kann man all das im einzelnen üben, was später im Ernstfall auf einen zukommt: Angriffe von feindlichen U-Booten, Kriegsschiffen, Flugzeugträgern, Helikoptern etc.. Sodann beginnt der Ernst des Helden-Lebens. Zuerst sucht man sich den gewünschten Zeitraum (von 1984 bis 1996) aus, dadurch werden gleichzeitig die verfügbaren Waffen festgelegt. Dann wird noch der Schwierigkeitsgrad (vier Stufen) bestimmt und das eigene Boot mit Waffen bestückt. Sobald es auf die große Fahrt ins Unbekannte geht, hat man eigentlich nur noch den Taktik-Screen vor der Nase. Das ist anfangs ein ziemlicher Schock, weil dessen Grafik doch sehr nach C 64 aussieht. Aber lieber optisch etwas schlichter und dafür superfunktionell: Durch die klare und übersichtliche Darstellung bekommt man die endlos vielen Optionen (Waffen- und Abwehrkontrolle, Periskop, akustische Erkennung, Wetterbedingungen...) sehr schnell in den Griff. Zudem werden die wichtigsten Ereignisse (Angriffe, Treffer) in animierten Zwischensequenzen dargestellt. Beim erfolgreichen Abschluß einer Mission gibt's dann schließlich noch Punkte und Orden.

Mal abgesehen vom Taktik-Screen ist die Grafik für eine Simulation überdurchschnittlich gut, sie wurde für den Amiga auch extra im Halfbrite-Modus neu gezeichnet. Die Sound-FX sind ebenfalls hervorragend gelungen – sie klingen fast schon zu realistisch (die Musik ist allerdings eher belanglos). Die Handhabung ist tadellos, bis auf zwei Ausnahmen: Einmal hätte man mehr Funktionen (weg von der Tastatur) auf die Maus legen können, zum anderen wirken die eingeblendeten Zwischensequenzen im Eifer des Kampfgeschehens oft störend, lassen sich aber leider nicht abschalten. Und schließlich ist die (mittlerweile ja total überholte) Hintergrundgeschichte sicher auch nicht jedermanns Sache. Davon mal abgesehen, ist Red Storm Rising mit Sicherheit die ultimative Hightech-U-Boot-Simulation, mit deutlichem Abstand vor „688 Attack Sub". Tja, und wie sich's gehört, ist die Amigaversion tatsächlich die schönste von allen! (mm)

Der Taktik-Bildschirm im C 64-Look

Red Storm Rising

Grafik:	73%
Sound:	75%
Handhabung:	80%
Spielidee:	82%
Dauerspaß:	89%
Preis/Leistung:	81%
Red. Urteil:	88%

Variabel
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: MicroProse
Bezug: Frank Heidak

Spezialität: Kein Kopierschutz, da ohne Anleitung eh unspielbar. Bei alten 1000ern kann es wegen des Halfbrite-Modus Grafikprobleme geben. Ach ja: passenderweise hatte unser Testmuster rote Disketten...

JETZT GEHT'S ERST RICHTIG LOS!

DAS SONDERHEFT KOMMT!

AMIGA JOKER PRÄSENTIERT:

SIMULATIONEN

DIE BESTEN SPIELE

DIE BESTEN INFOS

DIE BESTEN TIPS & TRICKS

DIE BESTEN FOTOS

ALLES IN EINEM HEFT!

FÜR: AMIGA, ST C 64 UND PC

BEIDE HEFTE AB 26. OKTOBER AM KIOSK

DIE JUBILÄUMS AUSGABE KOMMT!

EIN JAHR AMIGA JOKER: EIN HEFT WIE EINE PARTY!

MIT 20 BUNTEN SEITEN MEHR

MIT DOPPEL-POSTER IM RIESENFORMAT

MIT VIELEN NEUERUNGEN

ALLES NATÜRLICH IN DER GEWOHNTEN JOKER QUALITÄT!
(UND ZUM GEWOHNTEN PREIS)

NICHT VERSÄUMEN!

NEUROMANCER

A CYBERPUNK ROLE PLAYING ADVENTURE

William Gibsons gleichnamige Romanvorlage mit Kultstatus gibt's seit Ewigkeiten, und die C 64-Version des Games hat auch schon graue Haare. Auf den Amiga kommen die Cyberpunks zwar spät, aber gewaltig: Bei Interplay hat man die gesamte Grafik für unsere „Freundin" rundemeuert!

Der Amiga Joker meint:
Neuromancer ist die geniale Umsetzung eines genialen Buches!

Neuromancer spielt in einer nicht allzufernen Zukunft – die ganze im Jahre 2017 (oder doch erst 2058, darüber ist sich die Fachwelt nicht einig) und die Erde scheint dem Untergang geweiht. Verantwortlich dafür sind die Menschen. Die Welt wird per EDV regiert, um an Geld zu kommen, verkauft man anderen seine Organe im Austausch gegen billige Plastikimitate, und der Umgang mit dem Computer stellt auch schon wieder eine Wissenschaft für sich dar. Nicht nur, daß es beispielsweise einen Orden gibt, dessen Mitglieder per Computer gegeneinander Duelle austragen – sogar alles, was man so zum Überleben in der Zukunft braucht.

Die Programmierer von Neuromancer standen vor der Aufgabe, DIE absolute Computergame zu verwirklichen. Und das Schöne: Sie haben sie wirklich gut gemacht. Die Atmosphäre von Gibsons Buch ist fast unverändert auf den Bildschirm gebracht worden. Die Grafik ist wirklich gut gelungen, und auch der Sound ist überdurchschnittlich gut. Aber das eigentliche Highlight ist das Interface. Man navigiert hauptsächlich mit der Maus durch die verschiedenen Spielsituationen, Konversation und die Multiple-Choice-Verfahren gemacht. Aber keine Sorge, Sie müssen kein Wort auf englisch können, um zum Ende von Case's Leben gelangen zu können. Die Übersetzung ist fantastisch gelungen, und man kann sich ohne Probleme durchschlagen. Die Programmierer haben sogar an Leute gedacht, die nicht so gut englisch können, und eine Wörterbuchfunktion eingebaut, die es ermöglicht, jedes Wort, das man nicht kennt, nachzuschlagen.

Die Steuerung ist denkbar einfach gehalten. Mit der Maus bewegt man den Cursor auf die gewünschte Stelle und drückt den linken Knopf. Schon befindet man sich an dem gewünschten Ort. Wenn man sich mit jemandem unterhalten will, wählt man aus einer Liste von Fragen, die man stellen kann, aus. Sobald man alle Fragen gestellt hat, kann man sich verabschieden. Die Welt wird per EDV regiert, um an Geld zu kommen, verkauft man anderen seine Organe im Austausch gegen billige Plastikimitate, und der Umgang mit dem Computer stellt auch schon wieder eine Wissenschaft für sich dar. Nicht nur, daß es beispielsweise einen Orden gibt, dessen Mitglieder per Computer gegeneinander Duelle austragen – sogar alles, was man so zum Überleben in der Zukunft braucht.

Die Programmierer von Neuromancer standen vor der Aufgabe, DIE absolute Computergame zu verwirklichen. Und das Schöne: Sie haben sie wirklich gut gemacht. Die Atmosphäre von Gibsons Buch ist fast unverändert auf den Bildschirm gebracht worden. Die Grafik ist wirklich gut gelungen, und auch der Sound ist überdurchschnittlich gut. Aber das eigentliche Highlight ist das Interface. Man navigiert hauptsächlich mit der Maus durch die verschiedenen Spielsituationen, Konversation und die Multiple-Choice-Verfahren gemacht. Aber keine Sorge, Sie müssen kein Wort auf englisch können, um zum Ende von Case's Leben gelangen zu können. Die Übersetzung ist fantastisch gelungen, und man kann sich ohne Probleme durchschlagen. Die Programmierer haben sogar an Leute gedacht, die nicht so gut englisch können, und eine Wörterbuchfunktion eingebaut, die es ermöglicht, jedes Wort, das man nicht kennt, nachzuschlagen.

Das „älteste Gewerbe der Welt" hat immer noch Hochkonjunktur!

Neuromancer

Grafik:	78%
Sound:	64%
Handhabung:	81%
Spielidee:	91%
Dauerspaß:	88%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	87%

Für Experten
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller:
Interplay/Electronic Arts
Bezug: Rushware

Spezialität: 1 MB erforderlich, kein Kopierschutz, Codewheel-Abfrage. Die Anleitung ist englisch, aber gut.

THE SECOND WORLD

AMIGA

AMIGA

AMIGA

ASM-HITSTERN "Spielwert 11 (92%). "THE SECOND WORLD" ist ein sehr gelungener Cocktail aus diversen anderen Handelssimulationen mit vielen Erneuerungen, der auf jeden Fall zu einem Longdrink wird." (Zitat Torsten Oppermann / ASM)

"THE SECOND WORLD" gibt es im Fachhandel, in den Fachabteilungen der Kaufhäuser und ...

...jetzt auch direkt vom Hersteller. Per Post. Zu irren Preisen!

AMIGA, ATARI ST, PC: **69,95 DM** C64 Disk: **34,95 DM** C64 Cass: **24,95 DM**

Schnellversand. Einfach anrufen oder Bestell-Postkarte an:

MAGIC BYTES, Verlag Ralf Kleinegräber, Postfach 2144 A, 4830 Gütersloh 1, 24-Stunden-Telefon-Hotline: 05241-1834

...gegen Versand erfolgt per Nachnahme zuzüglich 5,- DM für Porto, Verpackung und Nachnahme. Ab 75,- DM Bestellwert ist der Versand frei. Umtauschgarantie bei schadhaften Exemplaren (innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden). Kostenfreie Ersatzlieferung.

MAGIC BYTES

Gerade dachten wir noch, Oceans verirrte Patrouille würde den Weg nach Haar nie mehr finden – es war schon zu befürchten, eine Spezialeinheit der BPS hätte das Game vorzeitig abgeschossen. Und dann entpuppt sich das Ganze als taktikorientiertes Kriegsspiel mit (fast) unblutigen Actioneinlagen.

Verloren im Bit-Dschungel

LOST PATROL

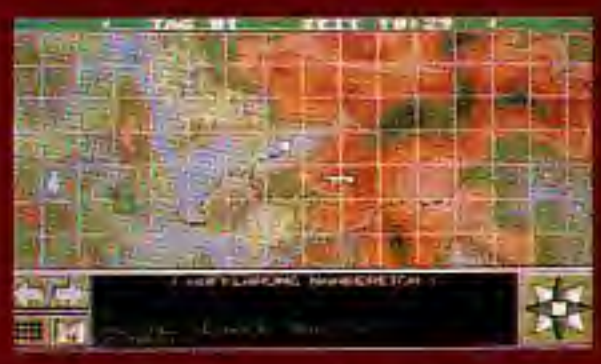
Am 7. Juni 1966 stürzt ein US-Hubschrauber über dem zentralen Hochland von Vietnam ab, nur sieben GI's überleben das Unglück. Die müssen sich nun auf eigene Faust zu ihrer Einheit vorkämpfen – durch 57 Meilen Feindesland ...

Mittels einer Windrose dirigiert man seine Jungs über eine Landkarte, dabei sorgen zahlreiche Handlungs- und Entscheidungsmöglichkeiten für Abwechslung. Man kann die Rollenverteilung innerhalb der Truppe variieren, rasten oder neue Marschgeschwindigkeiten vorgeben, die tägliche Essensausgabe kontrollieren und sogar Fallen für eventuelle Verfolger

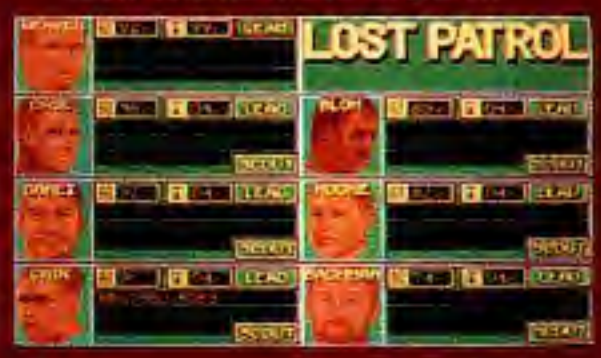
aufbauen. Bei all dem muß man immer die Motivation seiner Leute im Auge behalten, die Kerle werden nämlich leicht rebellisch. Je nach gewählter Route kommt man unterschiedlich schnell voran – und taumelt dabei meist von einem Schlamassel ins nächste! Die dann folgenden Actionsequenzen werden zwar immer von hervorragenden Animationen eingeleitet, bieten aber grafisch und spielerisch nur biedere Hausmannskost. Das öde Herumgestochere in Minenfeldern oder die geradezu lachhaften Nahkampfszenen reißen heute wirklich keinen mehr vom Hocker; einzig der Heckenschützen-Überfall kann mit ein paar unverbrauchten Ideen aufwarten.

Mit den schwachen Actioneinlagen könnte man zur Not noch leben, absolut nervend sind aber die zahlreichen Logikfehler: So tauchen beispielsweise ab und zu Meldungen auf, daß ein Truppenmitglied gestorben sei. Soll mir recht sein, aber beim nächsten Spielzug ist der Junge plötzlich wieder da und beschwert sich über das mangelnde Vertrauensverhältnis! Im übernächsten Zug ist er dann wieder tot und immer so weiter. Leider haben sich eine ganze Menge solcher Ungereimtheiten eingeschlichen, bei den gelegentlichen Verhören bekommt man es zudem mit einem Parser zu tun, der außer „Essen" so gut wie nichts versteht. Aber vielleicht war's ja so beabsichtigt? Schließlich: Wieviele Amerikaner sprechen schon Vietnamesisch?

Das Schönste an Lost Patrol ist zweifelsfrei die Grafik: Nach jedem Spielzug erscheint eines der über 20 stimmungsvollen Zwischenbilder, zum Teil sogar mit eingeblendeten Filmsequenzen! Über die Begleitmusik läßt sich hingegen wenig Gutes berichten, außer vielleicht, daß man sie abschalten kann. Bleibt die Frage, ob sich die ausgedehnte Wartezeit auf dieses Spiel gelohnt hat. Nun, der Taktik-Teil ist sehr abwechslungsreich, jede Sitzung verläuft etwas anders. Hätten die Programmierer bei den Actionsequenzen nicht gar so sehr geschlampt und auf einen logischen Spielablauf geachtet, dann hätte das Game sicher der erhoffte Hit werden können. Aber so? (Felix Bübl)



Über diese Karte mußt du gehn ...



Lost Patrol

Grafik:	80%
Sound:	32%
Handhabung:	61%
Spielidee:	60%
Dauerspaß:	65%
Preis/Leistung:	58%
Red. Urteil:	62%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Ocean
Bezug: Bomico

Spezialität: Zwei Disketten, Kopierschutz. Ein Spielstand kann (nur!) im Speicher gesichert werden. Zwischenbilder, Animationen und Musik sind abschaltbar.

DAS NEUE SUPER-ADVENTURE

Perfekte Grafiken
Topsound
intelligente Texte
spannende Handlung

• Grafiken in allen Amiga-Grafikmodi • TFMX-Sound • Multiplechoice-Kommunikationen • 6 Begleiter mit Funktion • Bedienung über Icons •

Technische Daten: 3 Disketten, special-packed • über 150 Bilder (>10 MByte o. animierte Sequenzen)

An einem Tag wie jedem anderen bricht plötzlich das große Abenteuer über Dich herein.
Super: Eine südamerikanische Erbschaft; plötzlich und unerwartet. Aber: Das Testament verschwindet auf unerklärliche Weise.
Auf der weltweiten Jagd danach brauchst Du zuverlässige Freunde, denn Du bist nicht als Einziger hinter der Erbschaft, einer tropischen Plantage mit einem riesigen Goldschatz, her.
Der Weg dahin ist mit gefährlichen Zwischenfällen gepflastert: Permanent tödlich sitzt Dir "Das Kartell" mit seinen Helfershelfern im Nacken, total fatale Tücken lauern im kleinsten Detail, brutal heimtückische Bestien bringen Dich an den Rand des Abgrundes (oder auch einen Schritt weiter). Bezaubernd verführerisch wirst Du dubiosen Fährten ausgesetzt, Terroristen machen Dir das Leben schwer, einige Begleiter machen sich bei der ersten Gelegenheit aus dem Staube – andere helfen genau da, wo sie unentbehrlich sind.
Oft trügt der Schein und das grauenvolle Verhängnis ist nahe – better think twice – damit Du am Ende aus der "Fatal Heritage" als strahlender Erbe hervorgehst.

• Action-Spiele • diverse Sound-Effekte • Speicher-Möglichkeiten

Nur DM 89,95

Für Amiga 500 • 1000 • 2000 • 2500 • 3000

Made by & DELTA KONZEPT

Händleranfragen erwünscht

COUPON

Absender: Delta Konzept GmbH, Postfach 190 104, 4000 Düsseldorf 11
Ich wage es und bestelle ... Spiel/e zum Preis von jeweils 89,95 DM per Nachnahme.
Name
Genaue Anschrift

Delta Konzept GmbH • 4000 Düsseldorf 11 • Postfach 190 104 • Telefon 02159/81075

Sierra-Special:

Abenteuer ohne Ende

Amerikas Adventurespezialist Nr. 1 kennt keine Gnade für gestreßte Redakteure: Wir haben uns noch gar nicht richtig von der Sommerpause erholt, da stapeln sich die aktuellen Amiga-Versionen aus dem Hause Sierra auch schon turmhoch auf unseren Schreibtischen . . .

Gespannt waren wir vor allem darauf, ob Sierra die verbesserte Benutzerführung aus „Hero's Quest" (Kurzkommandos, etc.) weiter verfeinert hat. Tja – leider Fehlanzeige! Die neuen Games bieten zwar etliche Verbesserungen im Detail, aber grundsätzlich ist doch alles beim „Altbewährten" geblieben. Das heißt: Gesteuert wird mittels Maus oder Tastatur, die Befehle müssen nach wie vor umständlich per Tastatur eingegeben werden, die Ladezeiten der einzelnen Screens sind relativ lang, und die Animationen sind auch nicht wesentlich flotter geworden. Dafür wächst die Zahl der Gamedisks unaufhörlich, stolze sechs sind das derzeitige Maximum . . .

King's Quest IV

The Perils of Rosella

Die neue Episode aus der unendlichen Geschichte des Königreiches Daventry beginnt mit einer zehnminütigen Filmsequenz, die den Spieler in die Handlung einführt: Müde von den Strapazen seines abenteuerreichen Lebens, beschließt König Graham, sich nunmehr zur Ruhe zu setzen. Just in dem Moment, als er seine Absicht kundtut, bricht er vor den Augen seiner Lieben zusammen. Während er mit dem Tode ringt, erscheint seiner Tochter Rosella die gute Fee Genesta und erzählt ihr von einer lebensspendenden Frucht, die Papi wieder auf die Beine bringen könnte. Zwei Haken hat die Sache: Das Obst wächst irgendwo am Ende der Welt, genauer gesagt im schönen Lande Tamir; außerdem verlangt die gute Genesta als Gegenleistung ihren Talisman zurück, den die böse Fee Lolotte geklaut hat – und zwar innerhalb von 24 Stunden!

Die Aufgabe wäre somit klar: Man begleitet die holde Prinzessin auf ihrem schwierigen und gefährlichen Weg durch die Märchenwelt, immer auf der Suche nach Frucht und Talisman. Dabei bekommt man es mit den Sieben Zwergen, dem Froschkönig, allerlei Hexen und sonstigen mythischen Fabelwesen zu tun. Das Spiel ist nicht sonderlich schwierig, wenngleich auch nicht immer sofort zu durchschauen ist, was man nun zu tun hat und wie man es am dümmsten anstellt. Die Devise lautet daher: Alles genauestens untersuchen, jeden Strohhalm umdrehen und probieren, immer wieder probieren. Mit dem „Look"Befehl erfährt man zwar, was sich gerade alles auf dem Screen befindet, aber leider nicht, was davon auch tatsächlich wichtig ist (Englischlexikon bereithalten!).

King's Quest IV ist ein klassisches Sierra-Game mit allen typischen Vor- und Nachteilen, wobei vor allem der unausgereifte Parser negativ zu Buche schlägt. Handlung und Aktionen bauen aufeinander auf, hat man eine Aufgabe nicht gelöst, ist an ein Weiterkommen oft nicht mehr zu denken (tja, speichern Leute, speichern!). Besonders angenehm fällt dagegen die reichlich vorhandene und stimmungsvolle Musik auf.

King's Quest IV: Märchenhaftes für abenteuerlustige Prinzessinen.

Police Quest 2 The Vengeance

Vergessen wir für einen Moment die märchenhafte Romantik – im zweiten Teil von Jim Walls' Polizistensaga ist knallharter Realismus angesagt! Mit dem gerade frisch ins Morddezernat beförderten Detective Sonny Bonds darf man sich auf die Suche nach einem flüchtigen Schwerverbrecher machen. Wie schon beim Vorgänger werden auch hier detaillierte Einblicke in den typischen Tagesablauf eines amerikanischen Cops geboten. All die herrlich aufregenden Routinetätigkeiten wollen erledigt (sogar seine Knarre muß man erstmal einschießen!) und alle Dienstvorschriften genauestens eingehalten werden, sonst gibt's Ärger mit dem Boß. Gemeinsam mit einem kettenrauchenden Kollegen (der sich am liebsten immer nur abseilt) streift man durch die Straßen von Lytton, sucht, untersucht und besucht. In

erster Linie ist zwar Grips gefragt, aber es tauchen auch ein paar Actioneinlagen auf, bei denen man ein bißchen ballern, mit dem Jet rumfliegen oder auf Unterwasserabenteuer gehen darf. Wie genau es der Expolizist Jim Walls mit dem Behördenalltag genommen hat, merkt man schon beim Durchblättern des (englischen) Handbuchs: Schußwaffengebrauch, Einsatz des Spurensicherungskoffers, Sprechfunk-Codes und einschlägige Gesetzesvorschriften werden gründlichst beschrieben. Die Benutzerführung (Maus/Tastatur) entspricht weitgehend der bei „King's Quest IV", die Grafik ist von üblicher Sierra-Qualität. Soundmäßig sind während des Vorspanns satte 12 Musikstücke geboten, danach wird's aber ziemlich ruhig. Mit seiner interessanten und realistisch umgesetzten Story ist Police Quest II das richtige Game, um seinen kriminalistischen Spürsinn mal in der harten Computerpraxis zu erproben!

Police Quest II: Miami Vice, wie es wirklich ist.

Code-Name: Iceman

Immer bloß Dienst nach (Polizei-)Vorschrift, das war Jim Walls auf Dauer wohl zu langweilig. Iceman, der Held seiner Agentenstory, wirkt denn auch wie eine Mischung aus James Bond und Larry Laffer – immer umschwärmt und fast immer im Einsatz... Zu Beginn des Spiels befindet er sich allerdings im Urlaub; standesgemäß auf einer Karibikinsel voller Strandschönheiten. Die Idylle ist jedoch von kurzer Dauer: Kaum hat man sich die ersten Punkte verdient (hübsche Mädchen vor dem Ertrinken retten und so), ruft schon wieder die Pflicht, bzw. der Boß. Dann darf man all die Aufgaben lösen, von denen gewöhnliche Streifenpolizisten nur träumen können: Geiseln befreien, mit dem U-Boot herumfahren, usw.

Trotz der glamourhaften Story ist die Spielhandlung letztlich ein bißchen dünn. Die auf der Packung groß herausgestellte U-Boot-Fahrt ist doch eher eine Schmalspur-Simulation und keinesfalls „state-of-the-art". Bei der Steuerung hat man einige Verbesserungen vorgenommen: Die Spielfigur läuft selbständig zu den angeklickten Objekten hin (dabei kommt es gelegentlich zu Mißverständnissen, etwa bei den vielen Frauen...), und der Screen läßt sich jetzt auch mit der Maus absuchen. Das bedeutet aber nicht, daß die Handhabung nun über alle Zweifel erhaben wäre: Fünf Disketten wollen gewechselt werden, der Parser versteht meist nur die Hälfte und das auch noch falsch – das Spiel ist nicht gerade ein Meisterwerk der Programmierkunst. Die Grafik ist wunderschön anzuschauen, lediglich die Animationen könnten manchmal etwas schneller sein. Mit Abstand am besten gelungen ist auch hier mal wieder der Sound.

Codename: Iceman – mein Name ist Bond, James Bond...

Conquests of Camelot
The Search for the Grail

Der altbekannte Stoff von König Arthur, seiner Tafelrunde und der ewigen Sucherei nach dem heiligen Gral lieferte die Vorlage zu diesem Mantel & Degen-Adventure. Versoftet hat ihn Christy Marx, die im „richtigen Leben" Stories für amerikanische Fernsehserien schreibt.

Das Spiel beginnt auf Camelot, wo sich Arthur erstmal für die lange Reise wappnen muß. So holt er die Rüstung aus dem Schrank, besorgt das nötige Kleingeld und den Reisekoffer, schwatzt noch mal kurz mit seinem Haus- und Hofzauberer Merlin, knutscht ein letztes Mal mit der Gattin, und schon kann's losgehen. Die Aufgabenstellung dürfte seit mehreren hundert Jahren bekannt sein: Finde den heiligen Gral! (Und wenn's geht, auch noch einige der Jungs, die auf der Suche nach dem Ding spurlos verschwunden sind...).

Das Game überzeugt durch „mittelalterliches" Flair, angefangen mit der sechs Disketten verschlingenden Grafik, bis hin zum großartigen Sound. Zusätzlich hat Christy ihrem Arthur ein paar Actionsequenzen (mit einstellbarem Schwierigkeits-

grad) spendiert, in denen er unter anderem dem Schwarzen Ritter einheizen und sich mit einem „Mad Monk" amüsieren darf. Die Handhabung wird durch praktische Kurzkommandos erleichtert (z.B. Look at... und Ask about...), wie man sie schon aus „Hero's Quest" kennt. Wer gar nicht mehr weiter weiß, kann auch die Hilfe des alten Merlin anrufen. Ein bißchen störend sind lediglich die Rätsel, deren tieferer Sinn oft auch nach ihrer Auflösung noch rätselhaft bleibt. Aber insgesamt ist Conquests of Camelot vielleicht sogar das schönste Spiel, das Sierra bisher herausgebracht hat!

Camelot: Die Suche nach dem Gral – 1857ster Teil...

The Colonel's Bequest

Der alte Colonel Dijon spürt, daß es mit ihm zu Ende geht. Deshalb hat er seine ganze Sippschaft zur Bekanntgabe seines Testaments eingeladen; jeder soll das gleiche Stück vom Kuchen bekommen. Wer Agatha Christie auch nur dem Namen nach kennt, weiß, was jetzt kommen muß: Alle beginnen darüber nachzudenken, daß ihr Erbteil umso größer ausfällt, je weniger Erben es insgesamt gibt. Und eine(r) von ihnen läßt dem Gedanken auch schon bald Taten folgen...

In der Rolle von Laura (einer Freundin der jungen Nichte des Colonels) versucht der Spieler den Mörder zu entlarven. In schönster Sherlock Holmes-Manier kann man überall herumschnüffeln, sich mit den Anwesenden unterhalten und durch verborgene Gucklöcher fremde Gespräche belauschen. Es ist sogar möglich, Gegenstände, die man gefunden hat, zu untersuchen, anderen zu zeigen oder zu geben. Ungewöhnlich ist auch der Aufbau des Spiels: Es ist in einzelne Akte unterteilt, wie ein Theaterstück. Mehr noch – sobald der Vorhang nach dem letzten Akt gefallen ist, ist das Spiel zu Ende, ob man den Fall gelöst hat oder nicht! Allzuoft wird das aber nicht passieren, denn spätestens nach dem dritten Durchlauf hat wohl jeder den Übeltäter gefunden. Schade, denn damit ist die Motivation natürlich dahin. Ansonsten aber nur Lob: Grafik und Sound sind sehr stimmungsvoll, vor allem die Schatteneffekte und die Animationen sind eine Wucht. Das Spiel ist „intelligent", d.h. wenn man einen bestimmten Raum mehrmals durchsucht, kann sich zwischenzeitlich etwas verändert haben, genauso wie die anderen Spielfiguren „wissen", ob man sich schon mal mit ihnen unterhalten hat. Dazu gibt's nach jedem vorzeitigen Spielende Tips für den nächsten Durchlauf, und die Packung ist randvoll mit Begleitmaterial – fast schon Verhältnisse wie zu seligen Infocom-Zeiten!

Schreiten wir zum Resümee: Auch bei Sierra ist der „Charme der frühen Jahre" langsam aber sicher kaltem Professionalismus gewichen – kein Wunder, wenn man Spiele wie am Fließband produziert! Zwar sind Grafik und Sound ständig besser geworden, aber wir mußten feststellen, daß oft schlampig umgesetzt wurde. Manche der Games wollen z.B. auf 2000ern nicht laufen, Testen vor Kaufen heißt hier die Devise. Aber sonst: Wenn man in Kalifornien weiter an der Handhabung arbeitet und vor lauter Quantität die Qualität nicht aus den Augen verliert, dürften uns allen noch viele abenteuerliche Stunden bevorstehen! (wh/mm)

	King's Quest IV	Police Quest II	Code-Name: Iceman	Conquests of Camelot	The Colonel's Bequest
Grafik	74%	71%	76%	79%	76%
Sound	76%	70%	78%	80%	73%
Handhabung	69%	69%	63%	76%	75%
Spielidee	64%	70%	61%	72%	84%
Dauerspaß	72%	74%	69%	87%	62%
Preis / Leistung	70%	70%	68%	81%	69%
Red. Urteil	75%	76%	69%	85%	71%
Schwierigkeit	Anfänger	Fortgeschrittene	Fortgeschrittene	Fortgeschritte	Anfänger
Preis	ca. 129,– DM	ca. 129,– DM	ca. 119,– DM	ca. 119,– DM	ca. 129,– DM
Bezug	Frank Heidak	Frank Heidak	Frank Heidak	Frank Heidak	Frank Heidak

Die angegebenen Preise verstehen sich einschließlich Lösung (!) und dt. Anleitung bei F. Heidak

Sierra – was bringt die Zukunft?

Wie's aussieht, eine ganze Menge: Sowohl von der technischen als auch von der spielerischen Seite her, steht uns da noch einiges bevor – sogar ein Arcade-Game ist im Gespräch!

Technisch gesehen fährt der Zug der Zeit eindeutig in Richtung CD-ROM. Einige Games wurden dafür bereits entwickelt (für PC), darüberhinaus will man auch ältere Titel überarbeiten und auf CD herausbringen. Und was tut sich sonst? Nun, ein ziemlich ungewöhnliches Adventure steht uns mit „Keeping up with the Jones" ins Haus. Es geht um die Bewältigung des ganz normalen Alltags einer ganz normalen Familie: Schulausbildung, Jobsuche, Einkäufe erledigen, die Haushaltskasse führen – klingt doch sehr spannend, oder? Wesentlich vertrauter sind da schon die Abenteuer, die uns bei „Hero's Quest II – Trial by Fire" erwarten. Der zweite Teil des erfolgreichen Rollenspiel-Adventures wird an die Erzählungen aus 1001 Nacht angelehnt sein. Während die Helden-Serie noch lange nicht ausgereizt ist, wird Sierra die Reihen „King's Quest" und „Space Quest" 1991 voraussichtlich auslaufen lassen. Dafür gibt es vielleicht schon zu Weihnachten ein Wiedersehen mit dem bekanntesten aller Computerhelden – „Larry 4" ist im Anrollen! Das ereignisreiche Leben von Mr. Laffer soll übrigens verfilmt werden, bisher hat man aber noch keinen geeigneten Darsteller gefunden. Falls also von Euch jemand Interesse hat . . .

In Vorbereitung:

Leisure Suit Larry IV
(Neue Abenteuer des bekannten Schwerenöters)

Hero's Quest II – Trial by Fire
(Mit Verbesserungen beim Kampfsystem und bei der Charaktererschaffung)

Bei Hero's Quest II
wird's diesmal ziemlich orientalisch

Mother Goose
(Abenteuerspielchen für die Allerkleinsten)

Mother Goose:
Eines der ersten Sierra-Spiele für CD-ROM

Keeping up with the Jones
(Abenteuer, wie sie nur das Leben selbst schreibt . . .)

Space Quest IV
(Roger Wilco geht ins große Finale)

Roger Wilco bleibt auch in
Space Quest IV kein Kummer erspart . . .

Red Baron
(Historische Flugzeugsimulation)

Der Rote Baron soll neue
Maßstäbe in punkto Realismus setzen

Oil Wells
(Arcadeaction von Sierra – man darf gespannt sein)

King's Quest V
(Völlig neue Animationstechniken sollen grafische Wunder auf den Screen zaubern)

Rise of the Dragon
(Futuristisches Detektiv-Abenteuer)

Rise of the Dragon:
Auch in der Zukunft gibt's noch Detektive . . .

Heart of China
(Im China von 1930 angesiedeltes Adventure, in dem man zwischen drei verschiedenen Charakteren wechseln kann)

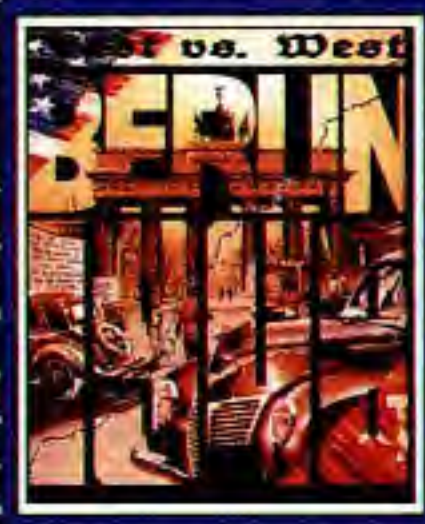
Heart of China:
Nichts los in den Straßen von China . . .

Remembe

Spaß, Abwechslung und Unterhaltung... in den großen Ferien und jetzt auch wieder zu Hause. Ob Shoot'em-up oder Rollenspiel, wir haben für jeden die richtige Erlebnisreise in die große Welt der Computer.

Legend of Faerghail
Der Schatten des Todes zieht über ein friedliches Land. Die Elfen haben Ihre Seele an das Böse verkauft. Ohne eine Armee und den Willen zu kämpfen, wird das Volk unter der Tyranei des Bösen leiden. Ihre Gruppe muß nun das Land Faerghail befreien.
Das Rollenspiel für Anfänger und Fortgeschrittene. 8 Dungeons mit über 1000 Räumen; ein komplexes Kampfsystem und über 140 Zaubersprüche, nahezu 400 KB Sound, 80 verschiedene Gegner, komplett in Deutsch.
Amiga, Atari ST und PC.

Turrican
Das Shoot'em up der Extraklasse. Dieses Spiel hat die internationalen Hitsterne gleich dutzendweise abgeräumt. Multidirectionales Scrolling, durchschlagende Extrawaffen und riesige Level gehören zu den technischen Besonderheiten.
Amiga, C64, Amstrad, Spectrum und Atari ST



East vs. West, Berlin 1948
Berlin kurz nach dem 2. Weltkrieg. Agenten und Spione aus Ost und West, versuchen eine Atombombe in Ihren Besitz zu bringen. Kriminalistischer Spürsinn ist in diesem Strategie-Adventure gefragt. Außerdem hat man erstmalig in der Computerspiel-Geschichte die Möglichkeit einen 15 minütigen Kinofilm anzuschauen. Der Ton hierzu ist auf einer beiliegenden Audiokassette.
Amiga, Atari ST und PC

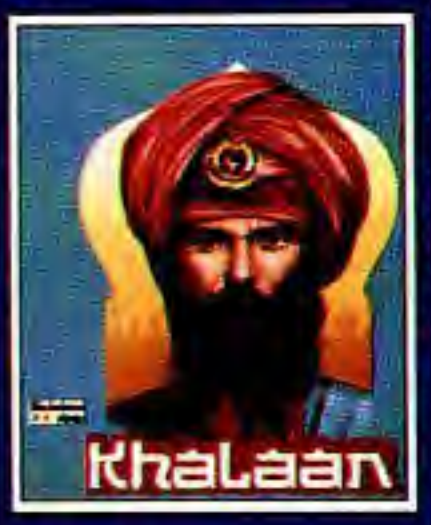
RA
Lösen Sie über 100 geheimnisvolle Rätsel, die Ihnen RA, der oberste aller Götter, auferlegt hat. Ordnen Sie Steinplatten mit Strategie oder Geschicklichkeit.
Zusätzlich gibt es einen Leveleditor zur Gestaltung eigener Level und ein Password-System zum schnellen Wiedereinstieg.
Amiga, Atari ST, PC, C64

Apprentice
Das Jump'n'Run-Spiel um einen kleinen Zauberer, Kisten und Luftballons. Fumo, der böse Drache, hat die Wesen seines Reiches verzaubert. Um zu ihm zu gelangen und ihn zu besiegen, müssen Sie Himmel und Hölle, Feuer und Erde durchqueren.
Amiga, Atari ST, C64, Spectrum und Amstrad

Rainbow Arts®

Rainbow Arts Software GmbH
Hansaallee 201 * D-4000 Düsseldorf 11
Info-Telefon: 0211-596761

r...



Khalaan
Der Orient mit seinen 1001 Wundern ist der Hintergrund des neusten Chip-Spiels. Strategie und Taktik stehen im Vordergrund bei dem Kampf um die Macht des Großkalifen. Beweisen Sie in verschiedensten Actionsequenzen ihre Geschicklichkeit.
Amiga, Atari ST und PC

Block-Out
Lehnen Sie sich zurück und machen Sie es sich bequem! Dieses Spiel macht Sie sonst fertig. Ordnen Sie dreidimensionale Körper so an, daß Sie ganze Ebenen abräumen können – mit unterschiedlichen Einstellmöglichkeiten in Spielfeldgröße und Blockform.
Amiga, Atari ST und PC

Vertrieb: Deutsch, Soft, Palace Soft & Well Played

Flood

Der Amiga Joker meint:
Flood hält, was der Name verspricht: Eine Flut origineller Ideen!

Stell dir vor, du hast „Populous" gemacht und alle erwarten jetzt von dir, daß deine nächsten Spiele (mindestens) genauso gut werden! Bestimmt keine angenehme Situation für ein Softwarehaus ...

Der kleine Quiffy hat's nicht leicht: Sein Lebensraum quillt über vor Müll; Killer-Teddybären und andere schreckliche Wesen sind hinter ihm her, und zu allem Überfluß steigt auch noch der Wasserspiegel in seinem Höhlensystem ständig an. Quiffy kann zwar laufen, klettern, springen und tauchen, aber Kiemen sind ihm halt noch keine gewachsen. Deshalb muß er zum Luftschnappen immer wieder an die Oberfläche, es sei denn, er ist schneller als das Wasser – und als seine Gegner! Die meisten davon kann er mittels Flammenwerfer (Yeah!), Shurikens, Bumerangs, Bomben und Handgranaten erledigen, nur gegen den Geist seiner Tante ist kein Kraut gewachsen.

Zum Finden und Sammeln gibt es auch so einiges – hilfreiche Extras und vor allem viel, viel Müll, den das arme Knuddelvieh schlucken muß (Rülps!). Denn: Wer seine Höhle nicht brav leergeräumt hat, darf auch nicht per Teleporter in den nächsten Level. Flood ist ein stark actionbetontes „Hüpf- und Tauch"-Spiel, in dessen 42 Leveln (laut Packung nur 36?!) auch einige Kopfnüsse versteckt sind. Der Sound kann voll überzeugen: Super-Stereoeffekte und originelle Musik. Die Grafik wirkt auf Dauer etwas eintönig, die Level sind kaum voneinander zu unterscheiden. Farblich ist aber alles sehr schön, auch mit dem Scrolling kann man leben. Die Steuerung ist gut durchdacht, das Gameplay immer fair – alles in allem ein erstklassiges Spiel mit vielen neuen Ideen. (mm)

Flood

Grafik:	73%
Sound:	82%
Handhabung:	82%
Spielidee:	82%
Dauerspaß:	79%
Preis/Leistung:	82%
Red. Urteil:	82%

Für Anfänger
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Bullfrog/ Electronic Arts
Bezug: Playsoft

Spezialität: Kein Kopierschutz, Paßwortabfrage vom Poster. Levelanwahl per Codewort. Nach versteckten Räumen Ausschau halten!

Flimbo's Quest

Jump & Run Spielchen kommen niemals aus der Mode. Deshalb haben sich die Jungs von System 3 mal gründlich bei anderen Vertretern dieses Genres umgesehen, da und dort eine Idee abgekupfert und ihr eigenes Software-Süppchen daraus gekocht. Aber – werden so Hits geboren?

Die Antwort vorweg: nein. Für einen soliden Geschicklichkeitstest hat's aber allemal gereicht, zumal man sich in Sachen Präsentation durchaus Mühe gegeben hat. Allerdings nur, was das eigentliche Spiel betrifft, beim Drumherum wurde ganz schön geschludert: Der Titelsoundtrack ist dünn, der Loadingscreen einfach von der Packung abdigitalisiert, die angeblich deutsche Anleitung eine unleserliche Anhäufung von Fehlern, und die Vorgeschichte um eine entführte Schönheitskönigin ebenso einfallslos wie überflüssig.

Im Spiel selbst steuert man den kleinen Flimbo durch sieben Level voller Plattformen und putziger Gegner. Sinn der Übung ist es, die Einzelteile eines Zauberspruchs zusammenzutragen, mit dessen Hilfe man in die nächste Spielstufe gelangt; ein Zeitlimit erschwert das Unterfangen. Gekillte Feinde hinterlassen Bonusgegenstände, die dem Helden kurzfristig Unverwundbarkeit, Zusatzzeit, usw. bescheren. Allerdings sind längst nicht alle Gegner so großzügig, meist bleiben nur ein paar Münzen zurück, für die man dann die gleichen Extras in Shops erwerben kann. Ansonsten gibt's noch Bonusräume voller Kohle, eine recht ordentliche Steuerung, mittelprächtige Musik plus Sound-FX, sanftes Scrolling und eine gelungene Grafik in knalligen Bonbon-Farben. Anders gesagt: Bestimmt kein schlechtes Spiel, aber alles schon mal dagewesen. (ml)

Flimbo's Quest

Grafik:	72%
Sound:	60%
Handhabung:	70%
Spielidee:	34%
Dauerspaß:	61%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	63%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: System 3
Bezug: World of Wonders

Spezialität: Die „Hinterlassenschaften" der Gegner verschwinden, sobald man sich zu weit entfernt. Highscores werden nicht gesaved.

KLEINanzeigen

Suche Hardware

Suche intakte 512K Erweiterung für den Amiga 500! Zahle bis zu 130 DM. Stefan Vohs, Leergasse 3, 6228 Eltville 1

Wer schenkt einem armen Schüler ein funktionierendes Laufwerk für A500. Bin auch bereit etwas zu bezahlen. Schreibt an: Thorsten Theobald, Gartenstr. 29, 6707 Schifferstadt

Suche Amiga 500 mit Farbmonitor. Robert Stellmach, Erich – Ziegel Ring 18, 2000 Hamburg 60

Suche billig: Intakte Nordic Power Cartridge für Amiga oder tausche gegen Populous und TV Modulator! Auch einzeln zu verkaufen! Von 15 – 18 h: (02307) 30778. Dennis Rethage, Einsteinstr. 1, 4708 Kamen 5

Suche jemanden, der einen Amiga 500 verschenkt oder billig verkauft. Schickt ihn an: Sascha Schmadel, Langenfeldstr. 1, 6750 K'lautern. Tel.: 0631/21231, bitte verlangt mich.

Suche Video Digitizer, RGB-Splitter, Genlock-Interface und Animationsprogramme (Auch Realtime-Digitizer)! Martin Stein, Markstr. 87, 4630 Bochum 1, Tel.: (0234) 383013

Suche 1541 – Schreiblesekopf für Knebellaufwerk (C64). Kauf oder Tausch (z.B. andere Hardware, wie ICs ...). Ruft an unter: (02433) 2694. P.S.: Natürlich nehme ich auch defekte Floppy, wenn Schreiblesekopf nicht defekt!

Suche Amiga 500. Nur 100% OK. Kann bis 350 DM bieten. Schreibt an: Martin Melz, Hackhauserstr. 30c, 4047 Domagen 1

Ich suche 5,25" Floppy und das Nordic Power Cartridge für meinen Amiga. Stefan Schnitzler, Titzgarten 14, 5166 Leversbach, Tel.: (02427) 1693

Suche günstigen TV-Modulator und 1MB Speichererweiterung zum A500. Roger Bowald, Giacomettistr. 59, 7000 Chur, Schweiz

Suche billig funktionstüchtigen PET, VC20 und C16. Angebote an Karl Rainbacher, Langbathstr. 27, A – 4802 Ebensee, Tel.: (06133) 6198

Suche 3,5" oder 5,25" Laufwerk für A500. Kann leider nur Porto + Versandkosten bezahlen. Sascha Pietsch, Dorfstr. 15, 6692 Güdesweiler, Tel.: (06854) 7336

Wer schenkt körperlich Behinderten einen Amiga 500? Schickt ihn an: 4290 Bocholt – Biemenhorst, Degelingsesch 9. Porto wird selbstverständlich übernommen. Danke!

Biete Hardware

Verkaufe original Nordic Power Cartridge für Amiga. Mit Anleitung. 1A Zustand! Für nur 198 DM. Martin Stein, Markstr. 87, 4630 Bochum 1, Tel.: (0234) 383013

Verkaufe 512 KB Speichererweiterung für A500, original verpackt, unbenutzt, abschaltbar, mit akkugepufferter Uhr, für 198 DM. Stefan Krings, Haarener Str. 75, 5137 Haaren. Tel.: (02455) 2583, nach 17 Uhr.

Amiga 500 + A501 auf 1MB Speichererweiterung (mit Echtzeituhr) + A520 TV-Modulator + Nordic Power Cartridge + 1 original Game (Elite) + verschiedene Zeitschriften + Fernseh/Bildschirm Cleaner-Set für 1500 DM. Call to: (06121) 266122, Herrn Ludwig verlangen.

Verkaufe Schneider CPC 6128 + Monitor + 124 Disketten. Sehr gutes Textverarbeitungsprogramm. Gut erhalten. Preis VB. Tel.: (02599) 1065 ab 18 Uhr. Fragt nach Karsten.

512 KB Speichererweiterung für A500 (intern, abschaltbar), 175 DM inkl. Porto + Nachnahmegebühr! (wegen Doppelschenkung) M. Buchmann, Postfach 1104, D – 4797 Schlangen 1

Verkaufe Amiga 500 mit Software für 700 DM. Tel.: (08161) 12398

Austria!!! A500 + Philips Monitor CM 88833 + Drucker Epson LX 400, alles 3 Monate alt und originalverpackt um 12.999 ÖS zu verkaufen! Tel.: (05244) 2212, Norbert Graus, Rotholz 362, A – 6200 Jenbach

A500, 1MB, Farbmonitor, Ext. Drive, Deluxe-Sound Digitizer, 130 Disks m. Origin., PD, Demos, Assembler + Buch, Joysticks u. Discbox für VB: 1900 DM zu verkaufen. Thomas! Tel.: (02941) 22590... P.S.: Midi – Interface (gratis)!

Verkaufe Amiga 500, Maus, Lenkung für Simulationen (wie Test Drive), 2 Competition, HF Modulator, Monitor (Farbe, SW, Green in einem), 2 Diskboxen mit Spiele, Liste der Spiele (insg. 180) gegen Anruf. Für 1500 DM ohne Spiele, mit Spiele für 1990 DM. Call: Markus Heim, Schwallgasse 63, 8437 Freystadt, Tel.: (09179) 5271

Verkaufe wegen Systemwechsel: C64 u. Floppy 1541 u. Datasette u. Final Cartridge III u. 10 Leerkassetten u. 100 Disks u. 2 Joysticks (leicht defekt) u. Locher u. Tips. Preis VHB 450 DM. Tel.: (04523) 5247, Arne

Verkaufe Leerdisketten! 3,5" und 5,25" Disketten, 100% Errorfree. Stück: 1 DM/0,25 DM solange Vorrat reicht! Oliver Wolff, Holunderweg 24, 5142 Kleingaldbach, Tel.: (02433) 2694

Achtung Leute! Ich verkaufe folgendes: 1084 Monitor, 6 Monate Garantie (!!!), vollständig und originalverpackt für 500 DM (Abholpreis). Nordic Power Cartridge u. Anleitung für schlappe 160 DM (es ist schon eine neue Version !!). Call: (05242) 46708, Dirk!

Verkaufe Amiga 2000 + Epson LQ 400 (24 Nadeln) und sonstiges Zubehör! Alles ein halbes Jahr alt und kaum gebraucht! VB: 1900 DM. Dirk Brechbühl, Konradstr. 7, 8260 Mühldorf, Tel.: (08631) 7769

Verkaufe Nordic Power Cartridge für 110 DM, Tel.: (02222) 3312, Michael Kliege, Görreshof 126, 5305 Alfter.

Verkaufe C64 und 2 mal 1541 und SP1000vc (Einzelblatteinzug, NLQ, usw.) und Farbmonitor u. jede Menge Bücher u. Hefte + Disketten und Module. VB: 1300 DM, nähere Infos unter (06022) 22416, Udo!

Wer tauscht seinen Amiga 2000 gegen meinen Amiga 500 mit 2. Laufwerk, DL 1015 3,5" abschaltbar, TV Modulator A520 und Tastaturabdeckhaube, o. Spiele? Alles in top Zustand!!! Schreibt an: Walter Steckert, Pappenhaimstr. 2, 8255 Schwindegg

Verkaufe C64 mit Drucker, Datasette, Floppy, ca. 180 Disketten und zwei Modulen für schlappe 400 DM. Ruf an: Dirk Weber, Falkenstr. 24, 4700 Hamm 4, Tel.: (02381) 77310

Verkaufe original Nordic Power Cartridge, neueste Version von Juli 90 (Nachweis), für Amiga 500/1000, wegen Umstieg auf Amiga 2000. Tel.: (069) 357333

Verkaufe für Amiga 500 abschaltbare 512 KB AHS – Speichererweiterung für 150 DM inkl. Porto (neu 200 DM). Tel.: (0621) 551478, Stefan

Verkaufe Amiga 500 mit 512 KB Speichererweiterung + 5,25" Zweitlaufwerk + 1 Joyboard + 2 Joysticks + ca. 400 bespielte 5,25" Disketten + über 50 3,5" Disketten + ca. 10 Originalspiele + ca. 30 Zeitschriften + 1 Modul für Fernsehanschluß. Preis: ca. 10.000 ÖS od. ca. 1.430 DM (nach Vereinbarung). Interessenten schreiben an: Walter Gattringer, Terlanerstr. 20, A – 6330 Kufstein, Tel.: (05372) 20743

C-128D 1,5 Jahre alt, mit mehreren Originalspielen, 160 bespielte Disketten, 50 Leerdisketten und Diskettenboxen. Preis: 640 DM VB. Tel.: (0221) 842672

RAM Chips 41256 – 120ns, 50256 – 150ns, 4257 – 120ns (alles 256*1) für 6 DM je Chip. 424256C – 100ns (256*4), 4 Stück für 50 DM. A1000 Umrüstsatz von NTSC auf PAL Norm inkl. Einbauanleitung und zwei Agnus 8367 Chips für 70 DM!! 80286 – 12 MHz Intel CPU für 100 DM oder im Tausch gegen Intel CPU 8087 – 5 MHz! R. Benda, Postfach 11 27, 6090 Rüsselsheim 1

Biete C-64II + 2 Floppys 1541II u. ca. 30 Spiele u. Diskboy u. Joystick für 700 DM. Tel.: (0231) 675398 von 17 bis 19 Uhr

Verkaufe defekten A500 mit Zubehör, oder tausche gegen gute Speichererweiterung oder Ähnliches für den Amiga! Mark Bender, Zur Heide 2, 6697 Eisen

Suche Software

Suche Starflight – Original. Tel.: 06661/5200 (Hendrik)

Suche Dungeon Master II, gebraucht. Tel.: 07721/24904, oder: Michael Menz, Karl-Brachat Weg 10, 7730 VS-Villingen

Ich suche Indiana Jones III! Call: 06321/66726

Suche Lords of the rising Sun, Original. Zahle bis 35 DM oder tausche gegen Bombuzal. Verkaufe auch Bombuzal für 35 DM inkl. Porto. Stefan Puls, Saturninenstr. 1, 3490 Bad Driburg, Tel.: 05259/353

Halt! Suche Software für meinen Amiga 500. Alle zuverlässigen Tauschpartner bei mir melden. Habe z.B. Tenniscup, TV Sports Basketball, Super Cars, uvm. (auch 5,25"). Tel.: 0621/556772, Jan Birkigt, Tauenstr. 24, 6700 Ludwigshafen.

Suche verzweifelt Xenon II. Zahle bis zu 40 DM. Oliver Groschke, Gartenstr. 25, 8050 Freising, Tel.: 08161/12398

Suche Originale: Dyter 07, X-Out, Omega, F-29, TV Sports Basketball, Pirates, Full Metal Planet, E.S.S., F – O. Steffen, Dorfstr. 56, 2323 Kalübbe, Tel.: 04526/1423 18 bis 20 Uhr

Armer Schüler sucht verzweifelt 688 Attack Submarine, Tennis Cup, Space Rogue, USS John Young, Player Manager, u.Ä. ... Zahle pro Game 20 bis 35 DM. Bitte laß mich nicht lange warten! Meine Adresse: Dirk Neumann, Kirchbachstr. 120, 4330 Mühlheim a. d. Ruhr 11

Amiga: Tausche Times of Lore gegen Ultima IV. Nur Original!! Suche auch Ultima III für 20 DM. Schreibt an: C. Frey, Schickhardtstr. 24, 7148 Remseck 1

Suche Falcon F16 (Orig.). Tausche gegen Space Harrier II. S. Elbert, Am Pingelstrang 45, 4512 Wallenhorst. Tausche außerdem Quiwi und Soccer King gegen King of Chicago.

Ich suche Demo – Intro – Letter – Designer/Maker/Writer. Wenn Du sowas hast, schreib doch bitte an: Samir Bellakhdar, Margveritenring 34, 1000 Berlin 47. Oder Tel.: 030/6633785, Danke schon im voraus!

Kaufe orig. Maniac Mansion dt. Bitte ruft an oder schreibt an: Andreas Groß, am Römerkanal 20, 5040 Brühl, Tel.: 02232/23792. Mo bis Fr von 14 bis 18 Uhr.

Ihr habt keinen Bock mehr auf das Game? Ich kaufe Eure Originale! Angebote und Listen an: R. Wekweth, Gerh.-Hauptm.-Str. 89, 7302 Ostfildern 2

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Soft. Habe neueste Software. Schickt Eure Listen an: Matthias Gosejohann, Kiefernweg 48, 4835 Rietberg 3. 100% Antwort!

Kaufe Amigasoft! Hatte meinen Compi eingemottet. Bin deshalb nicht mehr auf dem Laufenden. Letzte Games von mir: Bundesliga Manager, Kick Off, Fast Break. Suche die neuesten Sachen und vor allem: Pirates u. Starflight. Armin Wuertele, Burghalde 52, 7297 Alpirsba. Strategie bevorzugt.

Suche World Cup Soccer für Mega Drive. Zahle 100 DM. Angebote an: Frank Dörksen, Osterfeld 25, 2351 Brokstedt

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga! Schickt bitte Eure Listen oder Disks an: Thorsten Nickel, Bahnstr. 9, 6072 Dreieich

Suche Originalgames! Space Ace, Space Quest II o. III, Dragons Lair I, Police Quest II, Heroes Quest, zahle gut. Bartsch bei Burger Michael, Jean- Paul-Platz 27, 8500 Nürnberg 40, Tel.: 0911/449479 (Michael)

Suche für Turbo Silver Objektdisketten, (z.B. Font Disk 1, Font Disk 2, Flight without Wings, Around the House, usw.) und Designerdisketten (z.B. Interiors, Human, Architectual, Micribot, Future, usw.). Bitte anrufen, zahle fairen Preis! Österreich 04212/3813

Suche X-Out und andere neue Software. Schickt Eure Listen an: Frederik Strunz, Bergstr. 38, 5064 Rösrath 1. Be fast!!

Biete Software

Verkaufe Amiga-Originale: Dungeon Quest 50 DM, Personal Nightmare 50 DM, Manhunter N.Y. 50 DM, Kings Quest I, II u. III zus. 50 DM, Future Wars 45 DM, Police Quest I 45 DM, Legend of the Sword 40 DM, Journey 40 DM, Typhoon Thompson 40 DM, Spherical 35 DM, Super Wonderboy 35 DM, Total Eclipse 35 DM, Elite 35 DM, Kult 35 DM, Holiday Maker 35 DM. K. Rechkemmer, Kirchwaldstr. 52, 6800 Mannheim 31, Tel.: 0621/754752. Kaufe Originale: Chrono Quest, Bozuma, Guild of Thiefs

Amiga Schweiz! Neueste Soft zu verkaufen! Superbillig! Gratisliste anfordern bei: M. Stelzel, Jupiterstr. 9/312, CH – 3015 Bern

Verkaufe orig. Rocket Ranger von Cinemaware für 25 DM oder tausche gegen Oil Imperium, Kick Off, Microprose Soccer, Super Cars, Sim City, Rings of Medusa oder Player Manager dt. Suche auch Dungeon Master dt. und It came from the Desert. Zahle 35 DM. Nur Originale. Manfred Bökr, Friedrich Ebert Str. 22, 355 Marburg

Verkaufe oder tausche: 688 Attack Sub, Gunship, Empire, Bundesliga Manager, Drum Studio, Hollywood Poker, Hard Ball. Nur Originale! Contact: F - O. Steffen, Dorfstr. 56, 2323 Kalübbe

Zu verkaufen: Chris Hülsbecks T.F.M.X. Workstation, fast ungebraucht, 90 SFr. (Original mit 40 seitiger Anleitung (Ordner)). Und für Amiga-Einsteiger: Das Amiga 500 Buch (Markt & Technik), nicht mal angeschaut + das Game The Three Stooges, 50 SFr. Sandro Zuberbühler, Staudenbühlstr. 71, CH – 8052 Zürich

Verkaufe für Amiga das Original Waterloo (45 DM), original verpackt, mit deutscher Anleitung. Carsten Koch, Hauptstr. 49, 2121 Lemgrabe, Tel.: 05851/405 ab 18 Uhr

Amiga Seka source Codes für 5 DM (das Stück o. Disk). Wer Interesse hat, schreibt an: Sven Sauermann, Pillnitzer Weg 16, 1000 Berlin 20 oder ruft an: 030/3632493 !! (Sven) nur legale Software.

Verkaufe Indiana Jones Adventure für 25 DM und Licence to Kill, Ninja Mission, Warzone, Thai Boxing und Championship Baseball für 30 DM alle zusammen!! Natürlich alles original! Schreibt an: Sven Sauermann, Pillnitzer Weg 16, 1000 Berlin 20, oder Tel.: 030/3632493 (fragt nach Sven)

Verkaufe wegen Doppelschenkung: North & South (Disk noch nie geladen) für nur 55 DM, verk. auch Winter Olymp. 88: 35 DM. Den Hit Sim City 512K: 50 DM, Defender of the Crown + Starglider: 40 DM. Oil Imperium (nie gebraucht): 50 DM. Zu allen Games lege ich noch Tips bei. Patric Klees, Landstr. 27, CH – 8955 Oetwil

Biete neueste Software für den Amiga zu fairen Preisen. Dirk Pilz, Warburghof 18, 3000 Hannover 61, Tel.: 0511/561753

Tausche oder verk. Indy III (45 DM orig.), Afterburner (35 DM orig.) gegen North & South, Stadt der Löwen oder Pharao. Suche auch Tauschpartner für Soft!! D. Rodler, Creussenwiesen 8, 8484 Grafenwoehr, Tel.: 09641/2200 ab 17 Uhr

Tausche oder verk. Amiga Originale, u.a. TV Sports Football, North & South, Indy III, u.a.. Tel.: 05034/1894

Tausche orig. Indy III gegen Space Ace, 512 KB-Erweiterung für A500 oder 2. Laufwerk. Muß 100% OK sein (ist Indy natürlich auch!). Angebote an: Helge Kruse, Papenbergallee 56, 2217 Kellinghusen.

Super Demodisks (Red Sektor Megademo, Kefrens Megademo, Mad Monks Demo, usw.)! GFX und Sound vom Feinsten!! Schickt 6 Disks und 20 DM an: Stefan Schalich, Wacholderweg 2, 3300 Braunschweig!! Stay legal or die!

Verkaufe Documentum Textverarbeitung als Original mit Anleitung (50 DM), sowie eine Diskettenbox für 100 Disks für 10 DM!! Dirk Reinelt, Schafstallstr. 39, 4840 Rheda, Tel.: 05242/46708 nur nachmittags!

Biete folgende Originale: Vigilante, Mike the magic dragon, Chambers of Shaolin, Chrubby Christle, Treasure Island Dizzy. Call: 02955/1326 (Ronny) ab 19 Uhr bis 20:30 Uhr.

Verkaufe od. tausche Originale. Habe: RVF Honda, Space Quest III, Silkworm, Spherical, usw. Schreibt an: Reiner Ovelgönne, Calhorner Kirchweg 16, 4572 Essen 1.O., nur Original Programme!

Tausche Dung. Master (kompl. dt), Falcon F16, Pers. Nightmare, Legend of the Sword, Demons Winter, Oil Imperium, Wallstreet Wizard, Vermeer, Bundesliga Manager (alle Prog. wenigstens mit Anleitung u. original), gegen: Bloodwych, Zusatzdisk Bloodwych, F-29, Federation Quest, Might + Magic II, Loom, Zombie, Midwinter, Deluxe Paint III. Lars Markfort, Kaiserstr. 66, 4690 Herne 1, Tel.: 02323/26913 ab 20 Uhr, öfters versuchen!

Verkaufe für Amiga: Super Wonderboy (35 DM), orig. verpackt, mit Anleitung. Thorsten Hülsmann, Winkelhauser-Esch 29a, 4292 Rhede, Tel.: 02872/3669 ab 15 Uhr.

Verkaufe od. tausche Originale, kaufen auch. Wir suchen z.B. Gold of the American, Vermeer, usw., bieten z.B. Pirates. Write to Michael Schroer, Von der Mark Str. 10a, 4223 Voerde 2

Suche Tauschpartner für neue Amigasoft. Schreibt mit Liste an: Thorsten Frankenbusch bei Bergs, Wolfgangstr. 8, 4100 Duisburg 18. Auch Anfänger!

Verkaufe original Drakkhen für 50 DM. Dieter Ohlwein, Karlbader Weg 4, 3550 Marburg, Tel.: 06421/41164

Verkaufe Amiga-Originale für je 35 DM: Drakkhen, Starflight, Rings of Medusa, Tel.: 02150/2708 zusammen 100 DM! Sven Borngräber, Salierstr. 10, 4005 Meerbusch 3

Verkaufe ausgesuchte PD-Programme, wie z.B: Marbel Slide, Kaiser II, Star Trek, Zero Virus, Wizard of Sound, usw. sowie die Serien Taifun und Kickstart. Ebenfalls gibt es bei mir günstige Originalspiele, wie z.B. Rainbow Warriers, Robocop, Power Drift, usw. Schreibt einfach eine Postkarte an: Walter Gattringer, Terlanderstr. 20, A – 6330 Kufstein

Verkaufe folgende Amigaoriginale: Safari Guns 50 DM, Hostages 35 DM, Action Service 30 DM und Motor Bike Madness 30 DM. Rainer Hagel, Martin-Hofmann-Str. 36, 8609 Trosdorf, Tel.: 09503/1652 von 18 bis 19 Uhr

Verkaufe Amiga-Originale: Stormlord (30 DM), Ghost Busters II (30 DM), Captain Blood, Arkanoid II, Xenon II, Crazy Cars für je 20 DM, Auto Duel (10 DM), Vader (5 DM) und Lösungen (je 5 DM). Bartsch bei Burger Michael, JeanPaul-Platz 27, 8500 Nürnberg 40, Tel.: 0911/449479

Verkaufe Amiga-Originale: Warlocks Quest, Airball, Blasteroids, Gauntlet II, Batman, Grand Monster Slam, Time Bandit, Trivial Pursuit II, Feud, Indoor Sports, Beat it, Bubble Ghosts, Sumera, Takado, Tripple X, Zany Golf, Powerdrome, Grand Overt, Xenon, Arkanoid II, Spherical, In 80 Tagen um die Welt, Alien Legion, Stormlord, Gunship, Ogre, Battlehawks 1942, Toobin, Eye of Horus, North Sea Inferno, Super Cars, Power Drift, X-Out, Light Force, Highlights. Preise zwischen 10 DM und 50 DM. Norbert Schlüter, Schulstr. 13, 8751 Stockstadt/Main. Tel.: 06027/2392 ab 17 Uhr

Verkaufe Amiga-Originale: Portal, Deja Vu I u. II, Uninvited, Shadowgate, Shogun, Journey, Zork Zero, Demons Winter, Swords of Twilight, Hillsfar, The Kristall, Heroes of the Lance, Golden Path, Gauldregons Domain, Talespin, Bloodwych + Sleeping Gods lie, Swords of Sodan. Preise zwischen 20 DM und 50 DM. Tel.: 06027/2392 ab 17 Uhr.

Softwär? Null Problemo. Ich verkauf Dir welche. P. Huber, Breitestr. 3, CH – 8472 Senzach.

Hey Freaks!!! Sucht Ihr billige Software? Dann seid Ihr bei mir richtig. Verkaufe folgende Originale: Rocket Ranger, Circus Games (je 35 DM), Astaroth (30 DM), Blasteroids, Wichec (je 25 DM), Phobia, Red Heat, Tom & Jerry, Chamonix Challenge (je 25 DM). Zusammen 220 DM + Katakis. Meldet Euch bei Olaf. Tel.: 05850/553 ab 4 Uhr. Suche Super Wonderboy in Monsterland (30 DM)!

Tausche Original Bio Challenge gegen Original Rings of Medusa. Oliver Plink, Im Kirch. 6, 7904 Dellmensingen, Tel.: 07305/5124 (ab 17 Uhr). Nehme auch andere akzeptable Angebote entgegen!

Verk. Orig. Amiga Games z.B. Microprose Soccer, Indiana Jones III (Adv), Battle Squadron für je 40 DM. Running Man, Stormlord, 3D Pool, Karate Kid II, Tiger Road, DOGS of WAR, Dynamite Dux, The Deep für je 30 DM, Freedom, Robbery für je 25 DM. Suche auch Orig. Amiga Games Tel.: 06473/1430 oder schreibt an: Patrick Gronych, Am Schwalbengraben 14, 6333 Braunfels

SERVICE

Verkaufe Amiga-Originale mit Verpackung und dt. Anleitung: Zak Mc Kracken (30 DM), The Untouchables (40 DM). Lieferung per Vorkasse! Anrufe Sa u. So von 13 bis 18 Uhr: 07131/403463, Oliver Burkert, Hoppenstr. 20, 7105 Leingarten

Verkaufe NINTENDO mit 3 Spielen (Icehockey, Tennis, Iceclimber) für 160 DM (100% OK), sowie folgende Amiga-Originale: Rings of Medusa 30 DM, Omega 45 DM, Times of Lore 30 DM, Das Magazin 20 DM, Fugger 30 DM. Außerdem: SEGA Phantasy Star für 70 DM. Georg Wieselsberger, Sudetenstr. 111, 8950 Kaufbeuren 2, Tel.: 08341/68351. Ach ja: IFF Sample-Paket (9 Disks) 50 DM (AMIGA)

Verkaufe Amiga-Originale! mit Verpackung und Zubehör: die Stadt der Löwen (60 SFr), Jet (50 SFr), Holiday Maker, Zak Mc Kracken dt. (45 SFr), Test Drive I (40 SFr) und Arcticfox (15 SFr). Tel.: CH – (0)62/516404 von 18 bis 19 Uhr. Hans Bernhard, Sonnenrain 1, CH – 4800 Zofingen.

Verkaufe Amiga-Originale: Budokan 40 DM, F-29 45 DM und Drakkhen 50 DM. Alle Games nagelneu!!! Ruft an: 02241/316439, Gerd Hippe, Einsteinstr. 10, 5205 Sankt Augustin 3

Ich biete Demo, Intro, Letter-Designer für den Amiga (u. 64er). Ich habe für den Amiga im Moment 19 Disketten voll. Fordert meine Liste an gegen 1 DM: Peter Rauschert, Friedrichstr. 44, 5630 Remscheid 11 oder Tel.: 02191/61919. Versandart: Nachnahme oder Vorauskasse!

Verkaufe Originale komplett mit Anleitung und Verpackung. Preise: Manhunter N.Y. und Holiday Maker für 40 DM. Mini Golf Plus und World Snooker für 30 DM. Hostages und Paranoid Complex für 25 DM. Cybernoid II und Alien Syndrome für 20 DM. Quadralien und Slaygon für 15 DM. Annussek, Goldschmiedstr. 32, 7450 Hechingen, Tel.: 07471/13521 ab 19 Uhr

Verschiedenes

Suche Infos zu Postspielen, z.B. Handlung, Zugzeitraum, Mitspieleranzahl, Anleitungen (möglichst umsonst), usw., Jeder Brief mit Rückporto wird beantwortet: Tobias Graf, Berliner Str. 14, 7120 Bietigheim-Bissingen

Postspieler aufgepaßt: Die 7 Meere erwarten Euch bei „Pirat" oder wollt Ihr lieber mit Öl handeln, Tanker verschicken und Eure Gegner sabotieren? Dann spielt „Öl Baron". Info gegen 2 DM bei: P.b.M., Eckstr. 6D, 6750 Kaiserslautern

Es war ein Tag wie jeder andere, doch dann schlug er den Joker auf und entdeckte diese Anzeige. Nun ist er Mitglied im Phoenix. Seine Meinung? – Gut, Besser, Phoenix! Infos gibts gegen Rückporto bei: Phoenix Computerclub, Burgweg 3, 7186 Billingsbach

3,5" Disketten. No name, 2DD, error free, mit Etiketten. In 10 Boxen verpackt. Für nur 1,30 SFr. pro Stück. Pittet, Bundtenweg 27, 4102 Binningen 7, Schweiz, oder Tel.: CH – (0)61/477672 (Jean-Jaques verlangen).

Verkaufe Amiga Original Komplettlösungen: Kings Quest I bis III, Larry I u. III, It came from the Desert, Police Quest I, Indy III. Alle zusammen (DM 25), einzeln (DM 9). Tel.: 0911/449479 (Michael)

Dragonflight! Zu diesem Rollenspiel von Thalion suche ich noch Tips und Karten. Wer sich schon länger, wie ich, mit diesem Spiel beschäftigt hat, sollte mir, zwecks Erfahrungsaustausch, schreiben. Guido Geise, Heckenweg 1, 4934 Horn 1

3,5" Disketten, 2DD, Noname, 100% Error-Free, für nur 1,50 Sfr. pro Stück. 50 Stück Sfr 70, 5,25" Disketten, 2D, Noname, für nur Sfr 0,90 pro Stück. Bitte Gratisinfo verlangen! Ch. Egli, Egolwilerstr. 17, CH – 6244 Nebikon, Tel.: (0)62/862459

Suche 2. Hand Joker-Hefte vom Erstheft bis einschl. 3/90. Zahle halben Neupreis + Porto. A. Kolboom, Pestalozziring 6, 8501 Roßtal

Magic Das neue Diskettenmagazin für den Amiga! 100% auf Diskette, für Info 2 DM + Disk oder 5 DM bar oder in Briefmarken an: M. Helber, Schillerstr. 2, 7252 Weil der Stadt

Kaufe/tausche/verkaufe Anleitungen zu Amiga-Games. Für nähere Infos call: 05171/56959

TV-Sports-Fans! Biete Posters mit allen aktuellen Football und Basketballstars! Schickt mir Kopie Eurer Reel 2 an: Frank Schräer, Masurenstr. 84, 2900 Oldenburg. Antwort nur bei ausreichend Rückporto!

Verkaufe Demo-Tapes der „Hardcore" Aufsteiger des Jahres im Raum Regensburg; ... „THE HATERED" ... geiler Livemitschnitt!! Interessenten melden sich bei: Paul Guillaumon, Medersbach 3, 8413 Regenstauf

Verkaufe ASM Hefte 1/88 bis 7/90 u. alle erschienenen Sonderhefte. Nur komplett 111 DM inkl. Porto u. Verpackung. Klaus P. Möller, Schwabenstr. 90, 8952 Marktoberdorf, Tel.: 08342/40929

Straße der Sterne ist da – das ultimative SF-Postspiel! 8 seitige Infobroschüre gratis bei: S.J. Langer, Mozartstr. 5, 8940 Memmingen

Ich verkaufe: Eine Diskettenbox (80 St.) 15 DM, Sidewinder (Game) 20 DM, Documentum 100 DM, Jeanne d'Arc (nur Anleitung) 3 DM, zahlreiche Happy Computer: Stück 2,50 DM, 1084 Monitor/mono/6 Mon. Garantie 500 DM. Suche außerdem ASM! Call: 05242/46708 Dirk!

Haarscharf sind Sie am gegnerischen Raumschiff vorbeigeflitzt. Sie konnten für einen kurzen Moment das Gesicht des Piraten sehen, der Sie heimtückisch im Hinterhalt überfallen wollte. Linksschleife, Schuß. Er war ein schlechter Gegner, denken Sie. Das war ein kleiner Ausschnitt aus SPACE SHIP, einem tollen Postspiel. Gegen 2 DM gibt es Infos bei: Mike Kristof, SPACE SHIP, Schützenstr. 34/3, 6901 Mauer

Tausche gebrauchte leere 5,25" gegen 3,5" Disketten! Umtauschkurs 3:1! Tel.: 07305/5124 (Oliver verlangen!), wenn möglich aus Raum Ulm/Neu-Ulm

Verkaufe Lösungen zu Dungeon Master, Gold Rush, Larry I u. II, Manhunter N.Y., Police Quest I u. II, Space Quest I u. II, Zak Mc Kracken, Kings Quest 1,2,3,4 und Indy III zu je 4 DM. Tel.: 06029/8445 ab 15 Uhr

Verkaufe ASM-Hefte Jahrg. 88/89, aber auch ältere Einzelhefte. Verkaufe auch Joystick-Hefte (besitze fast alle). Preis nach Vereinbarung. Tel.: 06035/2731 ab 15 Uhr (frage nach Martin!)

Besitze für das Superspiel Xenonmorph nur eine engl. Anleitung. Für die Kopie einer dt. Anleitung biete ich 30 DM. Ruft an: Hans-Joachim Hofmann, Tel.: 06733/7074

Kontakte

Legalen Tauschpartner für Demos, gemalte DPaint-Fonts und Tooldisks gesucht! Wir suchen außerdem einen Assemblerfreak (DevPac) und einen Grafiker (DPaint) zur Erweiterung unserer Demo-Codinggroup!! Sendet bitte eine Disk mit Demos mit! Schreibt an: Stefan Schalich, Wacholderweg 2, 3300 Braunschweig!! (Ihr solltet möglichst im Raum BS wohnen). Stay legal or die!

Vielseitiger junger Club sucht Mitglieder zur Verstärkung des Teams im Raum Esslingen! Kontakte an: Gerd, 07021/44759

Sündhaft teure Sammeldisks sind selten stark. Deshalb tausche ich nur! Bitte keine Raubkopien! Tausche Megademos, PD, ect. Ruf an: 02166/89093 (Daniel)! Zeichne Logos und Charsets!

Suche Tauschpartner/in für Amigasoftware. Auch Anfänger. Zuschriften bitte an F. Reiner, Waldg. 5, A – 7344 Stoob

Suche ehrlichen Tauschpartner für Amiga-Software. Antworte auf keine PLK, sonst 1000%. Schreibt an: Manfred Lautenschläger, Schubertweg 18, 6944 Hemsbach

Greetings to Cap. Chaos, MAD, Knotty, Mad Miller and Kalli . . . !!! Yours Bakerman

Suche zuverlässigen Tauschpartner mit guter Soft. Schreibt an: M. Jäger, Am Rosengarten 41, 4100 Duisburg 18. Mit Liste, Ohne Liste, keine Antwort!!

Suche coole Swapper für Demos, PD und Sourcecodes (DevPac)! Schreibt mit Disks an: S. Schalich, Wacholderweg 2, 3300 Braunschweig!! Only cool guys und keine Raubkopien!!

SANOXIT of HSS sucht Kontakte zu anderen A500 Usern. Bin auch an PD-Tausch interessiert! Schreib an: Thomas Hirmer, Berlinerstr. 18, 8400 Regensburg. Bin Anfänger!!

Suche Brieffreunde mit einem A500. Auch zum Tauschen ist die Brieffreundschaft gut. Heiko Trumlach, Harpener Hellweg 381, 4600 Dortmund 72

Hallo! Help! DDR-Amiga Einsteiger sucht Kontakt, Erfahrungsaustausch und viel, viel Soft (möglichst kostenlos). Schreibt und schickt an: Andreas Hakel, Am Stadtrand 36, DDR – 7513 Cottbus

Ich habe A500 und suche Tauschpartner/in! Ich kann Spiele jeder Art gebrauchen! Wer mit mir Games tauschen will, schickt mir eine Liste von seinen Spielen und seine Anschrift an: Mario Musico, Alte Bernstr. 37, 4573 Lohn

D.D. Soft sucht Kontakte zum Tausch von Amigasoft. Bin Anfänger!! Kaufe auch (wenn nicht zu teuer). Schickt Eure Liste an: D.D. Soft, Zierkirschenstr.38, 6143 Lorsch. Greetings to: M.F., Tobi, and all who know me!

Suche Tauschpartner für neue Software. Tel.: 0911/82544 (Hermann)

Suche Tauschpartner für den Amiga. Schreibt an: Thomas Christall, West 3, 2397 Handewitt (100% Back)!

Kostenlos

ist Deine **PRIVATE** Kleinanzeige in Amiga Joker. Einfach Postkarte zur Hand nehmen, **Anzeigentext, RUBRIK und Adresse** draufschreiben und ab damit zur Post. Wie immer gilt: **KEINE PLK NUMMERN** und **KEINE RAUBKOPIEN**, ist ja klar!

HARD'n SOFT
entertainment systems

✲ SNK NEO GEO ✲

✲ PC ENGINE ✲

✲ GAME BOY ✲

✲ SEGA MEGA DRIVE ✲

✲ PCs ✲

✲ AMIGA ✲

✲ ZUBEHÖR ✲

✲ BÜCHER ✲

✲ PROGRAMMVERLEIH ✲

RUFEN SIE AN, WIR HABEN
WAS SIE WOLLEN!

HSC HARD'n SOFT GMBH
HOMBERGER STRASSE 72
4130 MOERS
TEL: 02841/170150
FAX: 02841/170159

Software für Ihren Amiga

Terra Trade
Die **neue Handelssimulation für Ihren Amiga,** komplett in deutscher Sprache und mit umfangreichem Handbuch.

Mehr als 140 Planeten
Spezialaufträge
Piratenangriffe
Kriege und Diplomatie
Politische Verhandlungen
Integrierte Actionsequenzen

Avalanche
Das absolute Suchtspiel. Es gilt, Kugeln von einem Förderband aufzufangen und gleichfarbige Reihen zu bilden.

ProVokabel
Ein hervorragendes **Lernprogramm,** das sich für sämtliche Sprachen eignet. Mit 36 Abfrageformen, Wörterbuch, Hilfsfunktion, Kontrollfragen und vielem mehr. Ein Grundwortschatz von 1.500 englischen Vokabeln wird mitgeliefert.

Alle Programme in deutscher Sprache und komplett mit Handbuch. Dazu bieten wir einen günstigen Update-Service

Jedes Programm zum Superpreis von nur DM 19,–

Softwareentwicklung
Torsten Schulz, Ritterstraße 2
4600 Dortmund 1, Tel. 02 31/16 22 62

Nachnahme: + DM 5,– / Vorkasse: versandkostenfrei
Ausland nur per Vorkasse

Impressum

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)
Chefredakteur
Michael Labiner (ml)
Stellv. Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)
Redaktion
Werner Hiersekorn (wh)
Max Magenauer (mm)
Uwe Rönitz (ur)
Brigitta Labiner (bl)
Freie Mitarbeiter
Norbert Beckers
Carsten Borgmeier
Felix Bübl
Sönke Klettner
Jens Petersen
Ulf Petersen
Hans-Werner Raabe
Stephan Rock
Thomas Rossacher
Ralf Schikora
Manuel Semino
Sascha Wegner
Redaktionsassistenz
Brigitta Labiner
Werner Ponikwar
Art Director
Oliver Wunderlich
Layout
Oliver Wunderlich
Fotografie
Oskar Dzierzynski
Comic
Werner Regnet
Ingo Stein
Titel
Thomas Emde
Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Satz
Fa. Der Satz GmbH,
8000 München 70
Reproduktion
Fa. Druckvorlagen Rieß,
8000 München 70
Druck u. Gesamtherstellung
Leykam Universitäts-
buchdruckerei Ges.m.b.H
A-8054 Graz

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,– Ausland: DM 72,– Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar
Tel. Verlag: 089/463700,
Tel. Redaktion: 089/463823,
Telefax: 089/4604977

Wenn es um Action geht, ist Ocean immer eine gute Adresse. Und weil wir gerade von Action reden: Ninjas machen sich auch immer ganz gut, besonders wenn sie die Fäuste in ungewohnter Umgebung fliegen lassen. So gesehen müßten die „Schatten-Krieger" eigentlich das optimale Actiongame abgeben . . .

SHADOW WARRIORS

Die Einleitung liest sich nicht schlecht, die Screenshots sehen auch vielversprechend aus – manch einer wird schon die Türklinke in der Hand haben, um in den nächsten Softwareshop zu düsen. Hiergeblieben, meine Herrschaften! Shadow Warriors ist zwar bestimmt kein übles Spiel, von der Idee her aber reichlich abgedroschen. Immerhin verspricht die Anleitung „geheime" Kampftechniken und eine schier unerschöpfliche Zahl von Gegnern, an denen man sie ausprobieren darf. Was würde man nur mit all seinen akrobatischen Fähigkeiten anfangen, hätte nicht just ein böser, böser Dämon seine Horden auf eine amerikanische Großstadt losgelassen?

Nach einem beeindruckenden Vorspann finden wir unseren wackeren Ninja im ersten von sechs Leveln wieder, wo sogleich eine Flut von Gegnern über ihn herfällt. Schlappe 100 Sekunden und (anfänglich) vier Bildschirmleben – mehr haben die Programmierer dem Helden nicht gegönnt, um mit den maskierten Schlägern aufzuräumen. Wahrlich keine leichte Übung, denn die Feiglinge greifen meist in Gruppen zu etwa vier Mann an, und immer sind auch ein paar muskelbepackte Oberfuzzies dabei, die eine Menge wegstecken können. Damit sich der Energiebalken nicht allzu schnell in Wohlgefallen auflöst, tauchen gelegentlich Extras auf, die einen mit frischer Kraft, einem Schwert oder gar zusätzlichen Leben versorgen. Natürlich wartet am Ende jedes Abschnitts ein besonders grimmiger Miesling; wer auch ihn verdrischt, darf in den nächsten Level und bekommt noch 1000 Extra-Punkte gutgeschrieben.

Leider ist es mit den geheimen Kampftechniken nicht gar so weit her: Treten, Boxen und Schlagen, dazu ein eleganter Luftsprung und ein Salto – das war's auch fast schon. Zwar läuft das Spiel in verschiedenen Ebenen ab (der Kämpfer kann und muß zeitweise ein paar Schritte ins Bild hinein gehen oder auf Gebäude springen), aber die etwas hektische Steuerung reduziert die Sache wieder auf das übliche Gerangel. Grafik und Animation brauchen hingegen keinen Vergleich zu scheuen, vor ein paar Jährchen hätte es noch locker für die Spielhalle gereicht! Zu hören gibt es wahlweise mittelprächtige Sound-FX oder recht gelungene Musik. Trotz anderslautender Meldungen in der Anleitung wird übrigens mit F2 umgeschaltet – und zwar ausschließlich während des Intros!

Was bleibt, ist eine solide Bildschirmprügelei, die den Highlights des Genres wie z.B. „Double Dragon II" den Rang wohl nicht ablaufen wird. Aber wer die alte Zocker-Weisheit „Antesten vor Kaufen" berücksichtigt, kann eigentlich nichts falsch machen. (R. Schikora/ml)

Shadow Warriors

Grafik:	79%
Sound:	73%
Handhabung:	68%
Spielidee:	26%
Dauerspaß:	67%
Preis/Leistung:	63%
Red. Urteil:	70%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,- DM
Hersteller: Ocean
Bezug: Bomico

Spezialität: Zwei Disks, Pause-Funktion, Highscoreliste. Was die Anleitung verschweigt: Um die fünf Continues in Anspruch zu nehmen, auf die Taste 1 oder 2 drücken – je nach Anzahl der Spieler.

Tom and the Ghost

Der Amiga Joker meint: Ein ideenreiches Action-Adventure, in dem nicht nur die Geister begeistern . . .!

Was passiert, wenn ein kleiner Junge mit seiner Mami ein altes schottisches Spukschloß besucht? Normalerweise vermutlich nix, aber in unserem Fall wird die Frau Mama von einem bösen Zauberer entführt. Armer Tom . . .

Gottseidank gibt es in alten schottischen Schlössern aber auch noch edle Ritter wie Sir Arrow, denn alleine wäre Tom wohl aufgeschmissen. Der gespenstische Helfer nimmt sich des Knirpses an, kämpft mit Drachen, Vampiren oder schwarzen Rittern und sammelt wichtige Gegenstände ein. Um den verschiedenen Gegnern nicht schutzlos ausgeliefert zu sein, kann er sich die unterschiedlichsten Waffen zusammensuchen und verwenden. Als ob der wackere Sir Arrow damit nicht ausgelastet wäre, muß er sich nebenbei noch um den verzogenen Bengel kümmern: Wenn Tom nämlich nicht des öfteren mit Hamburgern, Cola und Spielsachen versorgt wird, bleibt er einfach sitzen oder richtet seinen Groll gegen den edlen Recken.

Wie man sieht, gibt es für den Ritter, und das heißt auch für den Spieler, einiges zu tun. Ständig tauchen neue Feinde, kleine Rätsel und sonstige Überraschungen auf. Mal muß man heimtückischen Falltüren ausweichen, mal wird man in einen winzigen Zwerg verwandelt. Das Game weist nicht nur eine hervorragende Spielbarkeit auf, es kann auch technisch überzeugen: Liebevolle Grafiken, tolle Melodien und eine geniale Joysticksteuerung machen die Wanderschaft durch das alte Gemäuer zum Vergnügen. Tom and the Ghost ist ein rundum gelungenes Action-Adventure, das keine Minute Langeweile aufkommen läßt! (C. Borgmeier)

Tom and the Ghost

Grafik:	76%
Sound:	68%
Handhabung:	82%
Spielidee:	78%
Dauerspaß:	80%
Preis/Leistung:	77%
Red. Urteil:	80%

Für Anfänger
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Blue Byte
Bezug: Rushware

Spezialität: Ebenso erstaunlich wie erfreulich: Das Game kann sogar auf Festplatte installiert werden!

Auch alte Kühe geben Milch . . .

Emerald Mine 3 Professional

Mit schöner Regelmäßigkeit versuchen Hersteller immer wieder mal, ihre Hits von gestern zu „recyceln" – Kingsoft ist da bestimmt kein Einzelfall. Die Aachener Softwareschmiede hat jetzt eine besonders dreiste Variante vorgelegt, gibt sich dafür aber beim Preis bescheiden.

Daß am (nach wie vor guten) Spielprinzip nichts geändert wurde, ist ja durchaus in Ordnung: Immer noch laufen ein oder zwei Helden durch verschlungene Labyrinthe, erlegen Monster per Steinschlag und sammeln unter Zeitdruck alle herumliegenden Diamanten ein. Die hektische Mischung aus Geschicklichkeits- und Knobelspaß hat kaum an Reiz verloren. Daß man sich allerdings nicht einmal die Mühe gemacht hat, das Titelbild und das Hauptmenü zu aktualisieren, ist schon weniger toll. Aber, daß sämtliche 100 neuen Level noch nicht mal von einem Programmierer stammen, sondern von Emerald Mine-Fans mit dem Construction Kit aus dem zweiten Teil geschaffen wurden, geht schon ein bißchen arg weit!

Zwar sind die neuen Level ganz schön knifflig, trotzdem rechtfertigen sie die Anschaffung nur sehr bedingt: Einerseits hätte man sie ja durchaus selbst erstellen können, andererseits spart man sich für die geforderten 29 Märker einen Haufen Arbeit. An Grafik und Sound hat sich logischerweise auch nichts geändert, alle technischen Details wie Animation und Scrolling wirken mittlerweile schon reichlich überholt. Dennoch werden hartnäckige Emerald Mine-Fans ganz gut bedient, und Newcomern kann die „Vorgeschichte" ja eigentlich egal sein. Ob Kingsofts Rechnung also aufgeht, wird wohl jeder für sich selbst entscheiden müssen – der Titelzusatz „Professional" ist allemal eine Frechheit!(C. Borgmeier)

Kommt Euch dieses Spiel auch so bekannt vor??!

Emerald Mine 3 Professional

Grafik:	39%
Sound:	38%
Handhabung:	79%
Spielidee:	3%
Dauerspaß:	72%
Preis/Leistung:	66%
Red. Urteil:	54%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 29,– DM
Hersteller: Kingsoft
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Die Highscores werden (wie bei den Vorgängern) auf Disk abgespeichert.

VON DEN PROGRAMMIERERN VON...

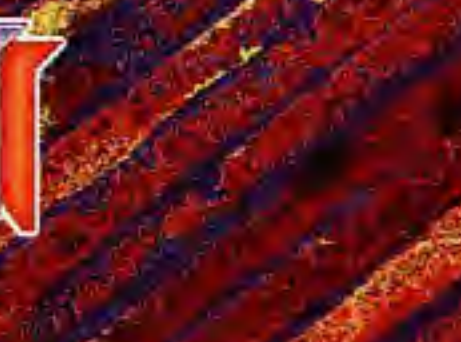
FUTURE WARS

TRÄGER DES "IN DIN" – PREISES FÜR DAS BESTE ÜBERSEE-SPIEL

EIN WEITERES Cinématique™ SPITZEN PRODUKT...

OPERATION STEALTH

Bilder der ST Version



Bilder der Amiga Version

- Operation Stealth stürzt Dich in die Welt internationaler Spionage, ein brandneues, interaktives Cinematique™-Adventure.
- Operation Stealth ist das zweite Spiel, das das einzigartige Cinematique™-Betriebssystem, seit Future Wars weiterentwickelt und verbessert, nutzt.

DELPHINE SOFTWARE

- Vollständig mouse-gesteuert
- Einfaches Point-and-Click-Interface
- Kompatibel mit AdLib-und Roland-Sound-Card (MS-DOS-Version)
- 256 Farben in der VGA-Version unter MS-DOS.
- Super-Soundtrack aus den Delphine-Studios

DEMNÄCHST...

CRUISE FOR A CORPSE

U.S. GOLD

U.S. Gold Ltd. Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Telephone: 021-625-3388.

© 1990 DELPHINE SOFTWARE. Alle Rechte vorbehalten. Cinematique ist eingetragenes Warenzeichen der Delphine Software.

ERHÄLTLICH FÜR
ATARI ST • AMIGA
MS/PC-DOS KOMPATIBEL

Der Amiga Joker meint: Imperium bietet aufstrebenden Politstrategen ein schier unerschöpfliches Betätigungsfeld!

Wenn die Jungs von Electronic Arts eine Simulation herausbringen, dann machen sie es gleich richtig: Strategie, Handel, Kriegsführung – beim neuesten Meisterwerk der englischen Softwareschmiede bekommt der angehende Imperator wahrlich alle Hände voll zu tun!

Von entsprechend imperialen Ausmaßen war bereits das Pressemuster: In einen chicen schwarzen Aktenkoffer verpackt und von ein paar kleinen Aufmerksamkeiten begleitet, die das Regieren des Universums erst so richtig angenehm machen. Goldmünzen beispielsweise, leider nur in der eßbaren Ausführung. Traurigerweise hat sich auch das beigefügte Päckchen „Nostrum" – im Spiel eine wertvolle Droge, die praktisch Unsterblichkeit garantiert – als plumpe Fälschung (Brausepulver!) erwiesen. Nun, ehrbare Käufer müssen ohnehin mit der schlichten „Normalverpackung" vorlieb nehmen, konzentrieren wir uns also auf den Inhalt...

Die Grafik haut ja nun wirklich keinen vom Thron, äh Hocker

Zunächst die gute Nachricht: Du bist gerade zum Herrscher des Imperiums Erde gewählt worden, herzlichen Glückwunsch. Jetzt die schlechte: Dein neuer Thron ist ein ziemlicher Schleudersitz; die Aufgabe, mal eben die Vorherrschaft in der Galaxis zu erringen, bestimmt keine leichte! Immerhin können verschiedene Schwierigkeitsgrade angewählt werden, außerdem läßt sich die Steuerung und Überwachung der drei großen Hauptgebiete Militär, Wirtschaft und Diplomatie ganz oder teilweise an den Computer abgeben. So kann man sich ganz auf einen bestimmten Tätigkeitsbereich konzentrieren, etwa die kriegerische Unterwerfung anderer Planeten. Dazu stehen dem Imperator zahllose Untergebene als Botschafter, Flottenkommandanten und Planetenherrscher zur Verfügung. Wer bei der Auswahl seiner Mitarbeiter aber nicht sehr viel Fingerspitzengefühl beweist, wird es kaum schaffen, 1000 Jahre lang im Amt zu bleiben – zumal alle 50 Jahre Wahltag ist. Und die andere Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen, nämlich sämtliche vorhandenen Imperien (100 Stück) zu erobern, ist schließlich auch kein Spaziergang!

Die Simulation ist ausgesprochen umfangreich, ein kompletter Spielzug (= ein Spieljahr) kann durchaus eine halbe Stunde dauern, vorausgesetzt, man kümmert sich um alles selbst. Grafisch ist (das) Imperium allerdings wenig verlockend, nur eine leere graue Fläche, gekrönt von einer Iconleiste. Per Mausklick lassen sich verschiedene Fenster öffnen, über die die einzelnen Einstellungen getroffen, bzw. Befehle erteilt werden. Den einzigen Farbtupfer bringt die Übersichtskarte mit ihren rotierenden Sonnensystemen ins Spiel. Ebenso ungewöhnlich ist der Sound, ausschließlich klassische Musik kommt aus den Boxen. Die Handhabung ist gut, lediglich die Auswahl der Untergebenen und Planeten hätte etwas benutzerfreundlicher gestaltet werden können (durch alphabetisch sortierte Listen, Rollbalken, Markierungsmöglichkeit).

Die beiden „Imperialisten" Nick Wilson und Matthew Stibb präsentieren ihr Game in standesgemäßen Klamotten...

Unterm Strich bleibt ein ungeheuer komplexes Spiel, das auch verwöhnte Politstrategen langfristig vor den Monitor bannt – sofern sie keinen großen Wert auf aufwendige Grafik legen. (wh)

Imperium

Grafik:	32%
Sound:	62%
Handhabung:	70%
Spielidee:	78%
Dauerspaß:	87%
Preis/Leistung:	76%
Red. Urteil:	80%

Variabel
Preis: ca. 75,– DM
Hersteller: Electronic Arts
Bezug: World of Wonders

Spezialität: Kein Kopierschutz, abgesaved wird auf einer formatierten Extradisk. Das umfangreiche deutsche Handbuch ist leicht verständlich und bietet auch eine Kurzanweisung für Ungeduldige.

Wir halten ständig einige Tausend Programme für Sie auf Lager und können Sie darum meist schon am gleichen Tag mit den gewünschten Titeln beliefern.

Mit Sternchen(*) gekennzeichnete Programme waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Dies ist nur ein Auszug aus unserem Angebot! Fordern Sie heute noch unsere ausführliche, kostenlose Preisliste an!

Joysoft

Midnight Resistance

69.90 DM

1 MB Speichererweiterung (mit Uhr) 149.00
688 Attack Sub 69.90
All Time Favorites 69.90
Alpha waves 69.90
Amos 119.00
Apprentice 59.90
Austerlitz 69.90
Bad Blood* 74.90
Bard's Tale II 64.90
Battlehawks 1942 ..... 64.90
Battlemaster* 74.90
Betrayal* 69.90
Billy the Kid 69.90
Blades of Steel 79.90
Bloodwych 69.90
Bloodw. Data Disk 39.90
Bomber 74.90
Bomber zusatz disk** 39.90
Börsenfieber 74.90

F 19 Stealth Fighter

79.90 DM

Budokan 69.90
Bubble + ... 49.90
Cadaver * 69.90
Carmen Santiego ** .. 69.90
Codename Iceman * .. 89.90
Colonel's Bequest 89.90
Comboracer 64.90
Conquest of Camelot . 89.90
Castle Master 69.90
Champions of Krynn (1MB erford.) 69.90
Conqueror 69.90
Damocles 59.90
Days of Thunder 69.90
Defender of Earth ** . 49.90
Dragon Flight 69.90
Dragon Wars * 69.90
Dynasty Wars 64.90
E-Motion 64.90
East vs. West Berlin .. 69.90
Eml. H. Int. Soccer 69.90

Game Boy &Tetris 169.00
Lynx &California 389.00

Escape from the... ..... 59.90
Federation Quest * 59.90
F 16 Combat Pilot (nur Kickstart 1.2) 64.90
Falcon Miss. Disk dt.. 59.90
F 29 Retaliator 74.90
Fire & Brimstone 69.90
Final Battle 69.90
Flimbo's Quest 64.90
Goldrush 69.90
Gold of the American 69.90
Hammerfist * 64.90
Heavy Metal 64.90
Hero's Quest 84.90
Heroes Comp. ** 79.90
Honda RVF dt. 69.90
Indiana Jones Adv. 69.90
Int. Soccer challange . 69.90
Int. 3D Tennis 64.90
Italy 90 Winners edit. 49.90
Kaiser 99.00
Khalaan 69.90
Kick Off II 64.90

King's Quest IV 84.90
Klax 54.90
Larry III 99.90
Last Ninja II** 64.90
Legend of Fairghail** 69.90
Lin Wu's Challange** 59.90
Logo 74.90
Lords of war* 49.90
Loom dt. 79.90
Magic Fly* 69.90
Masterblazer* 79.90
Manchester United 64.90
Manhunter II 79.90
Maniac Mansion 69.90
Midwinter 69.90
Might & Magic II 74.90
Milestones 64.90
Monkey Island* 79.90
Monte Carlo Casino .. 19.90
Neuromancer 64.90
North & South 69.90
N.Y. Warriors (1MB) 89.90
Oil Imperium 59.90
Omega 79.90
Operation Stealth* 64.90
Pirates 69.90
Pool of Radiance * 69.90
Police Quest II 84.90
Power Boat * 64.90
Populous 69.90
Pop up* 54.90
Powermonger*/** 79.90
Prinz of Persia*/** 69.90
Projectyle 69.90
R A * 59.90
Rainbow Island 64.90
Red storm rising ** ... 69.90
Resolution 101 ..... 64.90
Rick Dangerous II* ... 69.90
Rings of Medusa 74.90
Rockstar 19.90

Imperium

69.90 DM

Rotox 64.90
Shadow warrior** 59.90
Sherman M4 ..... 69.90
Silent Service II* 69.90
Sim City 79.90
Sim C. Terrain Editor 44.90
Simulcra* 69.90
Space Rogue 74.90
Space Quest III 89.90
Star Command 74.90
Starflight 69.90
The Plague * 64.90
TNT Compilation 79.90
Tower of Babel 69.90
Treasure Island 19.90
Treasure Trap* 59.90
Turbo Print Profess . 169.00
TV Sports Basketb. dt 84.90
Ultima V * 79.90
UMS II* 74.90

Flood

69.90 DM

Versand und Laden
Fax 0221 - 44 71 61
Gottesweg 157
5000 Köln 41
0221 - 44 30 56

Anwenderberatung/Verkauf
Mathiasstr. 24-26
5000 Köln 1
0221 - 23 95 26

Aufgepaßt: Wir führen auch Musikvideos. Mehr Infos dazu in unserer Preisliste.

Filiale Düsseldorf
Pempelforter Str.47
4000 Düsseldorf 1
02 11 - 36 44 45

Filiale Bonn
Münster Str. 18
5300 Bonn 1
02 28 - 65 97 26

Versandkosten Inland 6 - DM ab 80.00 Rechnungssumme 4 - DM ab 140.00 DM Rechnungssumme versandkostenfrei

Versandkosten Ausland immer 12.- DM

INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN

Inh. Elke Heidmüller

AMIGA

688 Attack Sub. dt. Vers.	68,90
Back to the Future II	64,90
Berlin East v. West 1943 dt.	64,90
Battle Command	a. A.
Budokan	69,90
Cabal dt.	**69,90**
Carmen Santiago dt.	74,90
Codename Iceman	99,90
Conquest of Camelot	99,90
Drakkhen dt. Version	**79,90**
Dragonflight dt.	79,90
Emely Hughes Int. Soccer dt.	**64,90**
F-16 Falcon dt.	79,90
F-16 Falcon Missionsdisk 2	a. A.
F-29 Retaliator dt. Vers.	64,90
F-19 Stealth Fighter dt.	79,90
Flood dt.	69,90
Football Man.W.Cup Edition	64,90
Gold of the Aztecs	a. A.
Grand National dt.	**54,90**
Heros Quest	69,90
Imperium dt.	69,90
International 3D Tennis dt.	69,90
Jumping Jackson dt.	**54,90**
Kid Gloves dt.	69,90
Klax dt.	**49,90**
Kick off 2 dt.	64,90
Kings Quest IV	99,90
Knight of Crystallion dt.	69,90
Kreuz As „Poker" dt.	**29,90**
Last Ninja II dt.	69,90
Leisure Suit Larry III	89,90
Loom dt. Version	69,90
Legend of Faigail dt. Vers.	79,90
Lost Dutchman Mine	69,90
North & South dt.	**64,90**
Necronom	a. A.
New York Warriors	74,90
Manchester United dt.	69,90
Manhunter 2	79,90
Midwinter dt.	69,90
Might & Magic II dt.	69,90
Mines dt.	**54,90**
Maniac Manson dt. Version	69,90
Magic Flight	a. A.
Operation Stealth	69,90
Oriental Games	a. A.
Pinball Magic dt.	54,90
Player Manager dt.	54,90
Pirates dt.	68,90
Police Quest II	69,90
Projectyle dt.	69,90
Power Monger	a. A.
Rainbow Island dt.	**64,90**
Ring of Medusa dt.	**69,90**
Red Storm Rising dt.	69,90
Resolution 101	69,90
Reederei dt. Version	54,90
Starflight dt.	69,90
Skidz dt.	64,90
Sim City dt.	**79,90**
Sim City Editor dt.	**39,90**
Sir Fred dt.*	a. A.
Sidmon dt.	**69,90**
Transworld dt.	a. A.
Turrican dt.	54,90
The Plague dt.	69,90
Their finest Hour dt.	79,90
TV Sports Basketball dt.	75,90
Tie Break dt.	**64,90**
Ultima 5	a. A.
Unreal dt.	79,90
Wings dt.	a. A.
Xenomorph dt.	69,90

Die fettgedruckten Spiele sind im Vertrieb Bomico. Alle Spiele mit deutscher Anleitung.

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

Auszug aus unserem Hardwareangebot

Top aktuell ! Endlich lieferbar !

Das neue Supra A500 XP Hard Disk RAM System

Dieses neue System ist nicht nur eine neue Hard Disk, sondern erweiterungsfähige Speichererweiterung und Festplatte in einem.

★★ Micro Power Drive ★★ Autobootender SCSI Kontroller
★★ Autoboot ist abschaltbar ★★ Abschaltbare Hard Drive
★★ Durchgeschliffener Expansionsport ★★ Ram Test-Mode
★★ Speichererweiterung auf bis 8 MB erweiterbar
★★ Alleinige Nutzung der Speichererweiterung bei abgeschalteter Hard Drive usw.

Wir bieten Ihnen dieses System mit 40 MB Hard Drive und 512 KB an.

zum Einführungsbarpreis von nur 1649,90

Speichererweiterungen, Harddrives & Controller Interfaces

Supra A1000 30 MB Hard Drive	1549,90
Supra A1000 40 MB Hard Disk	1749,90
Supra A1000 80 MB Hard Drive SCSI Quantum	2299,90
Supra A2000 40 MB Hard Drive SCSI Quantum	1249,90
Supra A2000 80 MB Hard Drive SCSI Quantum	1839,90
Supra A2000 105 MB Hard Drive SCSI Quantum	2079,90
Supra Ram 8 MB bestückt mit 0 MB	369,90
Supra Ram 8 MB bestückt mit 2 MB	569,90
Supra SCSI Wordsync Controller	379,90
Supra 44 MB Syquest extern ohne Contr. mit Catdr.	2099,90
Speichererweiterung Microbotics 8 UP 2-8 MB	479,90
A500 30 MB Supra SCSI	1249,90
A500 40 MB Quantum 11 ms SCSI	1449,90
A500 80 MB Quantum 11 ms SCSI	2149,90
A500 105 MB Quantum 11 ms SCSI	2449,90
A500 Supra Syquest mit Controller und Cart. extern	2449,90
A500 Supra Syquest mit Cart. und Wordsync Contr. int.	2149,90
A500 Syquest 44 MB intern mit Cart., kein Contr. int.	1899,90
A500 SCSI Controller	379,90
A500 XP SCSI Kit (ohne Hard Drive)	649,90
A500 Speichererweiterung auf 1 MB	169,90
A500 2 MB Memory für Supra Hard Drive	549,90
A500 Trump Card	599,90
A500 Starboard II 2 MB bestückt 0 KB	669,90
A500 Meta4Ram (Speichererweiterung)	449,90
A500 Baseboard 512KB bis 4 MB bestückbar	299,90
Laufwerk für Amiga extern	185,90
Laufwerk für Amiga extern mit 4 Spielen	240,90

Modems und Zubehör für den AMIGA

US Robotics Dual Standard V.32bis/14.400	2319,90
US Robotics 14.400	1469,90

* Die Inbetriebnahme der aufgeführten Modems am DBP Telecom-Netz ist unter Strafandrohung verboten!

Mouse Master	75,90	Mouse Pads	9,90
Die Cordless Infrarotmaus	215,90	Jin Mouse	79,90
Jin Mouse optical	99,90	Joysticks für Amiga	ab 19,90
Super Card	198,90	X-Copy mit Hardware	69,90

* Alle angegebenen Preise sind Barzahlungspreise zzgl. Porto und Verpackung

*** Ab sofort Ratenzahlung bei Hardware möglich**

Versand per NN (UPS oder Post 6,50 DM)
Unsere aktuelle Preisliste für C-64, Amiga, Atari St, MS-DOS, Sega, Nintendo und PC-Engine gegen frankierten Rückumschlag

24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter)
Preisänderungen vorbehalten.

Weitere Neuerscheinungen vorrätig ! Bitte nachfragen !

Computer Softwarevertrieb

Heidenrichstr. 16, 5000 Köln 80.
Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 Uhr
Hotline I: 02 21 / 60 44 93, Hotline II: 02 21 / 60 44 96, Telefax: 02 21 / 60 90 03
Besonderer Service: UPS - AIR innerhalb von 24 Stunden

Was fällt Euch zum Thema Datensicherheit ein? Also, mir kommen da neugierige Schnüffelnasen, zerstörerische Viren und mein Hund in den Sinn – der zerbeißt nämlich immer die Disketten. Um die ersten beiden Probleme soll es hier gehen, an der Sache mit dem Hund arbeite ich noch . . .

Codesystem & Viruscope
Sicher ist sicher

Codesystem

Wozu braucht man einen Disk-Coder, wenn man nicht gerade ein Cracker ist, der damit seine ruchbaren Machenschaften vor dem Auge des Gesetzes verbergen will? Nun, zum Beispiel könnte man seine Porno-Soft dem peinlichen Zugriff verständnisloser Moralapostel entziehen, oder die digitalen Liebesbriefe vor der kleinen Schwester verstecken . . .

Hat man eine Diskette erst mit Codesystem behandelt, ist sie scheinbar leer. Die Täuschung hält jeder Untersuchung mittels DIR-Befehl oder entsprechender Disk-Utilities (z.B. „CLI-Mate") stand. Starten kann das Programm jetzt nur noch, wer nach dem Booten blind (also am Screen unsichtbar) den geheimen Code eingeben kann. Die Geheimniskrämerei funktioniert denkbar einfach: Das Hauptmenü ist schlicht aber übersichtlich, alle Aktionen laufen über simple Mausklicks. Zur Codierung stehen zwei Modi zur Verfügung; „Wild" und „Bitmap". So oder so sucht sich Codesystem im „Zielprogramm" drei freie Speicherblöcke, in die der Code „eingepflanzt" wird. Nach einem Klick auf „Install" muß noch der Geheimcode (Buchstaben und/oder Zahlen) eingetippt werden – fertig. Auf ähnlich einfache Weise kann die Verschlüsselung jederzeit wieder entfernt werden.

Drei Dinge gilt es zu beachten: Erstens löscht Codesystem (nach vorheriger Warnung) sämtliche aktiven Programme wie z.B. Virenkiller aus dem RAM, zweitens könnte es passieren, daß im Bitmap-Modus (besonders bei kopiergeschützten Originalen) noch benötigte Speicherblöcke überschrieben werden, woraus sich drittens ergibt, daß man besser nur Sicherheitskopien damit behandelt. Ansonsten findet man hier für knapp 35,– DM das derzeit beste Codierprogramm; es unterstützt auch Zweitlaufwerke, zudem können auf komfortable Weise Bootblöcke kopiert werden. Wer so etwas brauchen kann, darf unbesorgt zuschlagen!

Viruscope

Einen guten Virenschutz kann jeder brauchen. Bittesehr: Viruscope von Maxon bietet nicht nur chice Optik im Ägypten-Look (samt entsprechendem Sound), sondern erkennt auch *alle* bislang bekannten Viren! Egal, ob es sich dabei um Bootblock- oder Linkviren handelt.

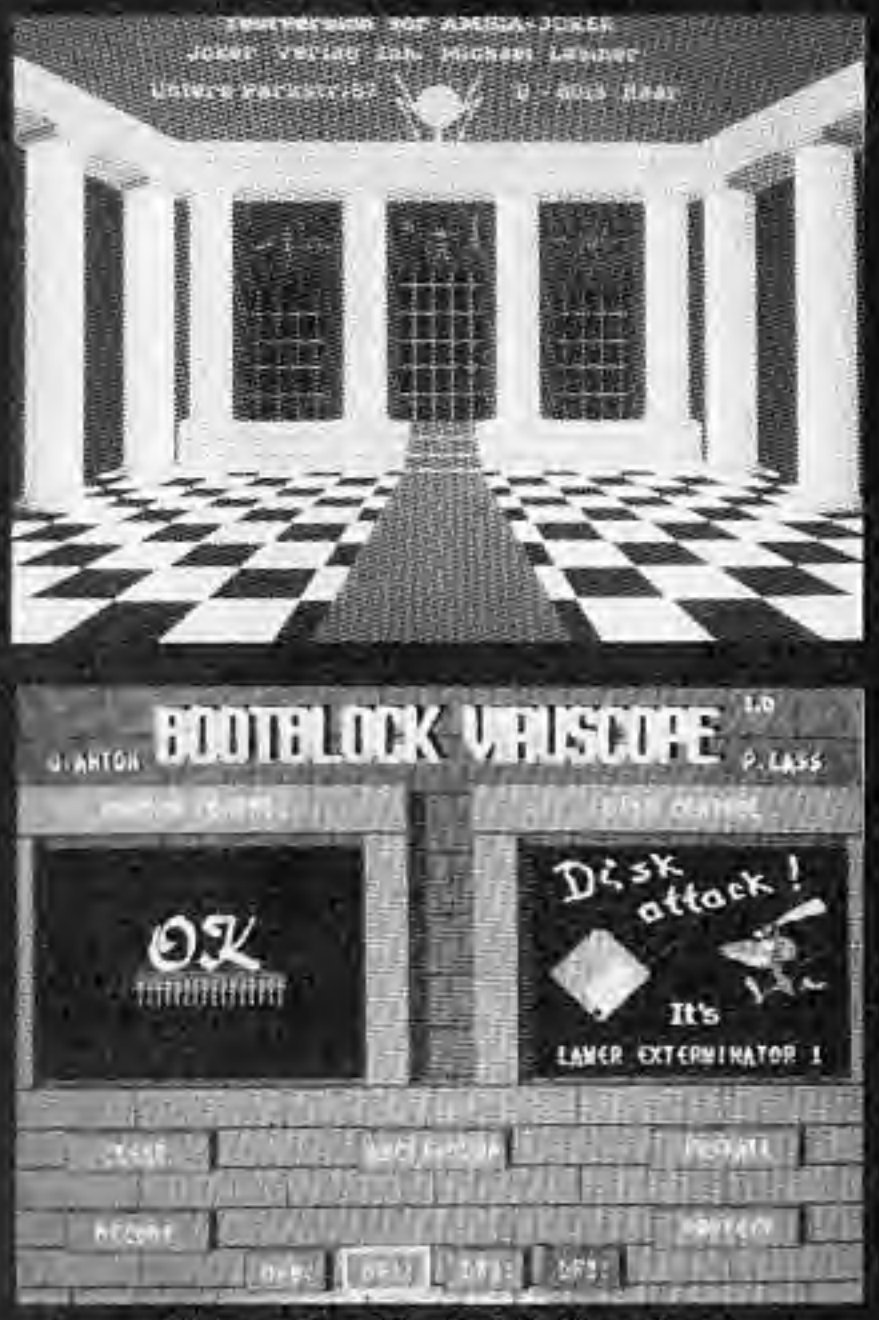
Klickt man im Hauptschirm auf den Menüpunkt „Bootkiller", geht's den Viren im Bootblock an den Kragen, wobei zwischen DF0: bis DF3: gewählt werden kann. Auch der ASCII-Dump läßt sich auf den Screen zaubern, das Programm entschlüsselt auf Befehl die Messages. Wählt man den „Linkkiller", ist das Untermenü sogar noch umfangreicher: Selbst eine Festplatte kann

durchgecheckt werden, gründlich oder im Schnelldurchlauf (Pfadname nach Wahl). Eventuell gefundene Viren werden angezeigt und an Ort und Stelle beseitigt. Der dritte Punkt im Hauptmenü nennt sich „Tools", hier werden wertvolle Bootblöcke gespeichert, manipuliert oder kopiert, ein Laufschrift-Generator (Scroller) steht zur Verfügung, und einen Menü-Maker gibt's obendrein!
Leider ist Viruscope nicht resetfest und trotz aller Leistungsfähigkeit für 59,– DM doch relativ teuer. Wer auf Schnickschnack wie bunte Grafikoberfläche, Sound und Laufschriftgenerator verzichten kann, findet im PD-Programm „VirusX 4.0" den gleichen Schutz zum Spartarif. (wh)

Bezugsquellen:

Codesystem
Software Marketing
K. Stürz
Postfach 2074
7630 Lahr

Viruscope
Maxon Computer
Schwalbacher Str. 52
6236 Eschborn
Tel.: 06196/48 18 11



Viruscope: Pyramiden-Grab für Viren aller Art.

Codesystem: Geheimdienste für jedermann.

Bachler Computersoftware

Aktuelle AMIGA-Spiele

	DM Preis		DM Preis
Anarchy	49,95	Last Ninja 2	64,95
Back to the future 2	64,95	Legend of Faerghail (Deutsch)	69,95
Battlemaster	74,95	Leisure Suit Larry 3 (1 MB)	99,00
Billy the Kid	64,95	Loom (Deutsch)	74,95
B.S.S. Jane Seymour	64,95	Lost Patrol	64,95
Bundesliga Manager	54,95	M 1 Tank Platoon	84,95
Castle Master	64,95	Magic Fly	69,95
Champions of Krynn (Deutsch) 1 MB	69,95	Matrix Marauders	49,95
Codename: Iceman (1 MB)	89,95	Midnight Resistance	64,95
Colonel's Bequest (1 MB)	89,95	M.U.L.E. Deluxe	a. A.
Conquests of Camelot (1 MB)	89,95	Murder! *	69,95
Corporation	64,95	New York Warriors (1 MB)	79,95
Damocles	64,95	Operation Stealth	69,95
Days of Thunder	64,95	Pirates! (Deutsch)	69,95
Dragonflight (Deutsch)	79,95	Player Manager (Deutsch)	49,95
Dynasty Wars	59,95	Police Quest 2	89,95
East vs. West Berlin 1948	69,95	Power Monger *	69,95
Emlyn Hughes International Soccer	59,95	Projectyle	69,95
F-16 Falcon Mission Disk 2 (Deutsch)	59,95	Red Storm Rising	69,95
F-19 Stealth Fighter *	79,95	Reederei	59,95
F-29 Retaliator (Deutsch)	59,95	Rick Dangerous 2 - He's back!	64,95
Fighter Bomber Mission Disk.	39,95	Shadow of the Beast II	84,95
Flimbo's Quest	64,95	Shadow Warriors	64,95
Flood	69,95	Sim City (Deutsch)	74,95
Gold of the Aztecs *	64,95	Sly Spy - Secret Agent	64,95
Gravity	55,95	Snowstrike *	74,95
Gremlins 2 *	54,95	Their finest hour (Deutsch)	74,95
Heroes (4 Spiele)	74,95	The Night Breed *	69,95
Hero's Quest (1 MB)	84,95	The Plague	59,95
Imperium	69,95	The Spy who loved me *	54,95
Internat. Soccer Challenge *	69,95	The Viking Child	64,95
Italia 1990	14,95	Tie Break	64,95
Italy 1990 - Winners Edition	59,95	Turrican	54,95
Khalaan	69,95	Ultima 5 *	74,95
Kick Off 2	59,95	Universal Military Simulator II	a. A.
King's Quest 4 (1 MB)	89,95	Unreal	74,95
Klax	49,95	Wings	74,95
		Wonderland *	74,95

Speichererweiterung auf 1 MB (abschaltbar) 119,00

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5,- DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler · Computersoftware
Blücherstr. 24 · Postfach 1113
D-4290 Bocholt · Tel. (0 28 71) 18 30 88, 18 06 37

AMOS · The Creator

Vor einiger Zeit erhielten wir Besuch von Francois Lionet, dem Schöpfer dieser „Programmiersprache mit Umgebung". War die Vorabversion schon beeindruckend, so verspricht das fertige Werk die Eintrittskarte in den Programmierhimmel!

Der Amiga Joker meint: Mit AMOS steigen Amateur-Programmierer in die Profiliga auf!

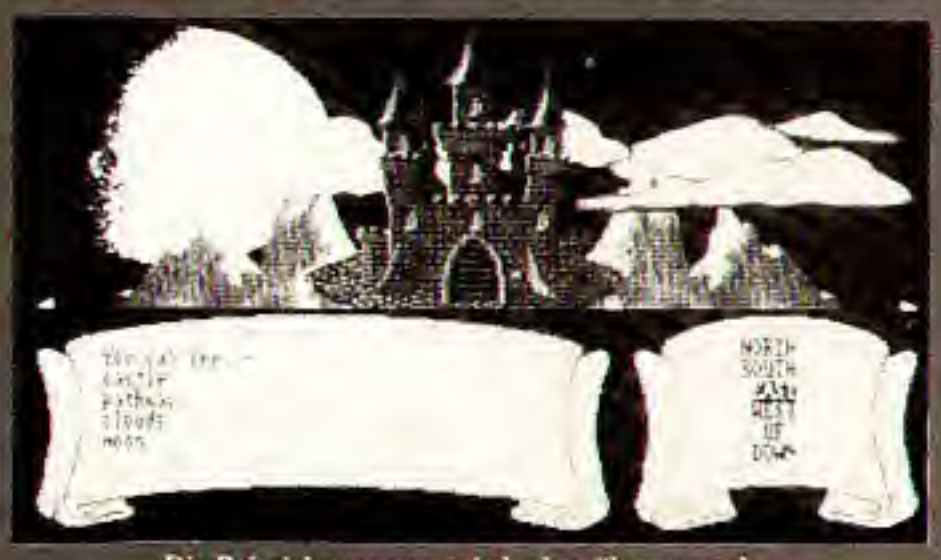
Das Herzstück von AMOS ist ein neuer und sehr leistungsfähiger Basic-Dialekt mit über 500 Befehlen, der in einer einfacheren Ausführung bereits seit längerem für den Atari ST erhältlich ist („STOS – The Game Creator"). Bei der Umsetzung auf den Amiga wurden die Möglichkeiten des Programms beträchtlich erweitert; was ehedems als reiner Spiele-Editor auf den Markt kam, hat sich zu einem vielseitigen Programmier-Werkzeug gemausert, das alle nur denkbaren Anwendungsbereiche abdeckt!

Nach dem Laden landet man automatisch im Editor; hier werden die einzelnen Programmteile geschrieben, getestet und schließlich zusammengesetzt. Eine Zeilennumerierung ist dabei nicht notwendig, sogar Leerzeichen und die Großschreibung der Befehle werden selbständig erkannt und ausgeführt. In einer Kopfleiste verbergen sich zwei komplette Menüs (Editor- und Systemmenü), in denen die wichtigsten Befehle als Makros abgespeichert sind und dann per Maus aufgerufen werden. Auch die Funktionstasten lassen sich beliebig mit Makros belegen. Der Befehlsumfang ist wahrhaft „flächendeckend", wobei der Schwerpunkt immer noch beim Umgang mit Sprites, Bobs, Icons, Sound, Animationen und dem Screen-Handling liegt. Besonders schön: Neben den Standards Hi-Res und Low-Res sind als mögliche Auflösungen auch Extra Halfbrite und HAM-Modus vorhanden, selbstverständlich alles in PAL. Die maximale Anzahl der Sprites auf dem Screen beträgt stolze 56 Stück – selbst wenn alle gleichzeitig animiert werden, ist kein Geschwindigkeitsverlust feststellbar! Die Sprites dürfen eine Größe von bis zu 128 x 255 Pixel haben, paralleles Scrolling von zwei Screens ist auf einfachste Weise zu bewerkstelligen... die Liste mit den Vorzügen dieses Editors ließe sich endlos fortsetzen. Aber AMOS hat noch mehr zu bieten:

Im Direct Mode kann man Programmteile ausprobieren, ohne den Editor zu beeinflussen. Auch hier gibt es wieder eine Befehlsleiste, die sich mit selbsterstellten Makros auffüllen läßt. Erwähnenswert ist auch AMAL, die „AMOS Animation Language", worunter man sich eine Sammlung von Maschinensprache-Befehlen vorzustellen hat, die die extrem schnellen Animationen und das ebenso flotte Scrolling ermöglichen. Bis zu 16 solcher AMAL-Programme kann man nebeneinander arbeiten lassen. Gewissermaßen als kostenlose Zugabe gibt's noch einen Sprite-Editor, einen Map-Editor, einen Sprite-Grabber, einen Keyboard-Definer, vier komplette Demospiele, Sounds, Sprites und, und, und. Alle Beispielprogramme des 300 Seiten starken englischen Handbuchs (eine deutsche Übersetzung soll zum Jahresende erscheinen) sind ebenfalls auf der Programmdiskette enthalten.

AMOS läuft ohne Probleme mit 512K, ein Mehr an Speicher ist natürlich nie von Nachteil. Weiters hat uns Meister Lionet ausdrücklich versichert, daß mit AMOS geschriebene Programme kommerziell verwertet werden dürfen, eine Copyright-angabe (im Handbuch beschrieben) reicht völlig aus. Und schließlich kann jeder AMOS-Anwender dem „AMOS User Club" beitreten, der neben einer Hotline sogar eine eigene PD-Serie mit Routinen, Sounds, Grafiken usw. zu bieten hat.

Kosten tut der ganze Spaß etwa 139,– DM; sicherlich ein stolzer Preis, aber was man dafür an Programmierleistung und Benutzerfreundlichkeit geboten bekommt, rechtfertigt die Ausgabe allemal. Und schließlich sind für die nahe Zukunft noch ein AMOS-Compiler und das AMOS 3D-Kit geplant...! (wh)



Die Beispielprogramme sind schon überzeugend...

Profi-Screenshots leicht gemacht

Da wäre er nun also, der von vielen (einigen? zwei?) Lesern sehnsüchtig erwartete Aufklärungsreport über das eigenhändige Fabrizieren erstklassiger Bildschirmfotos. Und alles, was man dazu braucht, ist ein Amiga und eine Kamera und ein paar Filme und gute Nerven und ein Stativ und . . .

Was man braucht

Daß man für die ganze Angelegenheit einen Amiga (in Härtefällen tut's auch ein anderer Computer) zur Hand haben sollte, versteht sich wohl von selbst. Aber bereits beim Punkt „Kamera" wird's etwas schwieriger: Für diesen Zweck sollte man sich nämlich schon mit einer richtigen Spiegelreflexkamera ausrüsten – idealerweise eine, bei der sich Blende und Verschlußzeit auch manuell einstellen lassen. Wer es mit einer kleinen Sucherkamera probieren will: Bitte, irgendwas wird schon aufs Bild kommen, fragt sich halt nur was . . .

Nächster Punkt: Das Objektiv. Empfehlenswert sind hier leichte Teleobjektive von 85 bis 135 mm Brennweite, das Normalobjektiv tut's zur Not aber auch. Worauf man unter keinen Umständen verzichten kann, ist ein solides (!) Stativ. Faustregel: Je schwerer, desto standfester (Leichtgewichte wackeln noch stärker als man selber!).

Schließlich der Film: Farbnegativfilm („Bilderfilm") mit 100 ASA für stehende Bilder (Demo-Grafik, Loadingscreens, etc.), bei animierten Bildern (ungepaust) sollten es schon 400 ASA sein.

Bäh: Verwischte Sprites, weil nicht gepaust

Bäh: Streifen wegen zu kurzer Belichtungszeit

Bäh: Lichtreflexe auf dem Bildschirm

Wie man's macht

Irgendwelche Raucher in der Familie? Wenn ja, dann erstmal mit einem handelsüblichen Glasreiniger den Screen putzen. Weiter: Weil sich alle Lichtquellen auf dem Bildschirm spiegeln, so gut es geht verdunkeln, am besten findet das ganze Manöver in völliger Finsternis statt. Natürlich muß die Kamera auf den Bildschirm ausgerichtet werden. Dabei ist zu beachten, daß die Bildröhre im Monitor leicht schräg steht, deshalb muß auch die Kamera etwas (nach unten) gekippt werden – mit einem halbwegs ordentlichen Stativ kein Problem!

So weit so schlecht, aber wie belichtet man nun richtig? Grundsätzlich reicht es, wenn man sich auf den eingebauten Belichtungsmesser verläßt. Ausnahme: Besonders helle oder besonders dunkle Motive. In diesen Fällen belichtet man ein bis zwei Stufen unter bzw. über dem angezeigten Wert. Zu kompliziert? Ausprobieren!

So, nun zum wirklich allerwichtigsten Punkt unserer Fotosafari: Die Belichtungszeit darf nie kürzer als 1/15 Sekunde sein, sonst gibt's häßliche Streifen auf dem Bild! Anders ausgedrückt, alle Zeiten zwischen einer und 1/15 Sekunde sind okay, ab 1/30 Sekunde wird's bäh. Ganz zwanglos ergibt sich daraus ein weiteres Problem – die verwischten Bilder. Sie entstehen durch schnelle Bewegungen auf dem Screen. Da sich die meisten Sprites in 1/15 Sekunde doch ganz ordentlich bewegen, sollte man unbedingt das Spiel pausen (oder viele Bilder hintereinander schießen und darauf hoffen, daß wenigstens eins was geworden ist . . .). Besitzer einer Prozessorbremse (für Spiele, die sich nicht pausen lassen) haben es da natürlich besonders gut. Leider ist das Gerät nicht mehr erhältlich, aber wer gut basteln kann . . .?

Noch ein kleiner Tip zum Schluß: Wer die fertigen Bilder auf der Rückseite beschriftet, braucht sich in einem Jahr nicht über sein schlechtes Gedächtnis zu ärgern. (od)

DIE JOKER-GALERIE

Dreiundzwanzigtausend Einsendungen für die Joker-Galerie an einem einzigen Tag! Kaum zu glauben und auch nicht wahr, aber erstaunlich ist es schon, wie fleißig Ihr Euch an unserer allmonatlichen Kunstaktion beteiligt. Diesmal sind wieder ein paar besonders schrecklich-schöne Beiträge dabei – passend zur jetzt kommenden dunklen Jahreszeit, wenn die Nächte langsam wieder länger werden ...

Bruno Koch aus Köln beweist Sinn für subtilen Humor ...

Die fernöstliche Pagode stammt vom geheimnisvollen Mr. Lee

„Eddy In Space" von Gero Probst aus Oelde – da weiß man doch gleich, wovon man heute nacht träumen soll!

Marcus Schmidt aus Alsdorf weiß erstaunlich genau, wie es bei uns in der Redaktion zugeht...

Are you ready for „Freddy"? Peter Kusserow aus Berlin hat Mr. Krueger sehr treffend verewigt.

Mitmachen ...

lohnt sich, denn wo hat man sonst schon mal die Chance, das eigene Meisterwerk der staunenden Öffentlichkeit zu präsentieren? Also laßt Euch durch nichts und niemanden abhalten und schickt Eure Bilder, Zeichnungen, Gedichte oder was auch immer noch heute ab! Van Gogh hat schließlich auch einmal klein angefangen ...

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar bei München

KNOW HOW

Neben vielen Tips und Cheats gibt's diesmal gleich drei Sierra-Komplettlösungen! Da werdet Ihr uns hoffentlich verzeihen, daß wir die Dinger aus Platzgründen ausnahmsweise in etwas kleinerer Schrift drucken mußten. Ab nächsten Monat haben wir ja wieder mehr Seiten, bis dahin müssen Eure Äuglein eben durchhalten . . .

Gelöst:

Conquests of Camelot
Police Quest II
The Colonel's Bequest

Tips und Cheats zu

Beast II
Castle Master
Emanuelle
E-Motion
Flood
Ghostbusters II
Great Giana Sisters
Hard'n Heavy
Impossamole
Ivanhoe
Logo
Maniac Mansion
Twinworld
Venus

So, und wie immer hier noch schnell die Adresse, an die Ihr Eure Tips und Lösungen schicken könnt und sollt:

Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
D - 8013 Haar

Jeder abgedruckte Beitrag wird selbstverfreilich honoriert, und zwar mit 20 bis 100 Märkern. Und noch eine kleine Bemerkung am Rande: Wir sind natürlich für jeden noch so kleinen Tip dankbar - aber bitte habt Verständnis, daß wir nur diejenigen benachrichtigen können, deren Beiträge auch veröffentlicht werden! Für alle anderen gilt: Nicht aufgeben, irgendwann klappt's ja bestimmt . . .

Hilfe! Fragen?!

Ein großes Problem ist bei **Legend of Faerghail** aufgetaucht: Vor den Zwergenminen steht der sogenannte Elementarwächter, der unbedingt die Antwort auf eine Frage wissen will. Wer weiß, wie diese lautet?

Und weil wir gerade bei **Legend of Faerghail** sind, leider sind noch weitere Fragen offen: Gesucht ist die Antwort auf die Frage des Feuerelementars im Tempel der Drachendiener, die Lösung zur Frage der Tür im Seelenturm des verfallenen Schlosses und die Lösung, auf die der Zwergenschmied im Keller der Zwergenminen zu warten scheint. Außerdem suchen wir verzweifelt die Schlüssel zu den verschlossenen Türen in der Elfenpyramide. Wer weiß Rat?

Indiana Jones Adv.: Wie überlistet man alle sechs Wachposten ohne Passierschein?

Gibt es einen Cheat (zur Not auch Tips) zu **Fright Night**?

Wie besiege ich den dritten Endgegner bei **Rainbow Islands**?

In meinem **Falcon F-16** Handbuch fehlt die Beschreibung von drei Missionen: Rattlesnake Raundup, Double Trouble und Dragon's Tail. Wer kann mir helfen?

Bleiben wir gleich bei **Falcon F-16**, und fragen wir nach einem Cheat, mit dem man in den höheren Rängen unbegrenzte Bewaffnung erhalten kann. Gibt es denn so etwas?

Wie kann man bei **Bloodwych** im zweiten Level des Moontowers die Bodenplatten ausschalten, damit die Säulen verschwunden bleiben?

Cheats gesucht, und zwar zu: **Altered Beast** und **Gates of Jambala!**

Wer kennt Cheats zu **Thundercats, Spherical** und **Bombjack**?

Ich suche Tips zu **Rockstar ate my Hamster**; z.B. welche Starzusammenstellung ist die beste?

Hilfe! Jede Menge Cheats gesucht: **Druid 2, Pandora, IK +** und **Skweek!**

Starflight: Was ist aus den Phlegmaks und Numlox geworden?
Was hat es mit den großen, schnellen und starken Kugeln auf sich, die ab und zu auftauchen?
In einer Nebelwolke bei 230.175 wurde ich in Sekundenschnelle abgeballert. Kann mir jemand sagen, was das war?
Wo sind Nirvana, Regulon 7 und Akteron?
Wo liegt der Unterschied zwischen Minstrels und Mysterions?

Und gleich noch einmal **Starflight**: Bei welchen Koordinaten liegt die Erde, und wo ist der Crystal Planet zu finden?

The third Courier: Wie bringt man Waldemar Verner (Palace Guard) dazu, mit Informationen rüberzuwachsen? Was hat man im Green House zu tun? Welche Papiere werden benötigt, um über den Geheimübergang in der Hauptstraße zu kommen?

Pascal und Patrick interessieren sich für Cheats zu **Alien Syndrome, Licence to kill, Turbo Outrun** und **Dragon Spirit**. An dieser Stelle eine Mitteilung für die beiden: Einen Cheat zu Ghouls'n'Ghosts findet Ihr in AJ 3/90, zu Ninja Warriors in AJ 7/90.

Wer weiß einen Cheat zu **Super Scramble Simulator**?

Und nun? Hier kommt unser obligatorischer Aufruf: Wer eine dieser Fragen beantworten kann, schnappt sich auf der Stelle einen Stift, schreibt die Antwort auf eine Karte (oder meinetwegen auch auf Klopapier) und schickt sie unter dem Kennwort **Fragen** an unsere Adresse. Wir werden die Antworten dann weiterleiten oder gegen Honorar veröffentlichen. Ach ja, noch eine Kleinigkeit: Wer ganze Lösungen oder Karten zu schon älteren Spielen sucht, kann das doch in einer (kostenlosen) Kleinanzeige der Öffentlichkeit kundtun. Die Chancen, daß wir so umfangreiche Hilfen im Know How veröffentlichen, stehen nämlich ziemlich schlecht - und die ganze Weiterleiterei verschlingt viel Zeit und kostet auch . . . So, das war's, heißen Dank!

Police Quest II

Schönen Dank an Andi Trepl aus Vachendorf, für diese Lösung. Ohne lang zu faseln, starten wir mit Vollgas durch

Zuerst nimmt man die Schlüssel (take keys) und die ID-Karte aus dem Handschuhfach (open box, take card). Wir steigen aus (F4), öffnen die Tür des Departments (unlock door) und treten ein. Man geht durch die linke Tür des oberen Ganges und öffnet den vordersten Schrank in der linken Reihe mit der Nummer, die auf der Rückseite der ID-Karte steht (look card, turn card over, open door, Nummer eingeben). Pistole, Munition und Handschellen nehmen wir mit (take gun, take ammunition, take cuff), danach verschließen wir den Schrank wieder (close door). Jetzt ab nach rechts zu dem Schießstand, wo man bei dem Beamten ein Paar Ohrenschützer bekommt (take protector). Ab durch die Glastür und die Ohrenschützer aufsetzen (wear protector). Mit F6 und F8 lädt und zieht man die Pistole, gezielt und gefeuert wird mit F10. Wir sehen nach, ob wir getroffen haben (push button view), stellen die Pistole nach (adjust gun) und hängen ein neues Ziel auf (new target, push button back). Diese Übungen wiederholt man so lange, bis man ein paar Punkte bekommt, dann verlassen wir den Stand (leave). Zurück zu dem Beamten, die Ohrenschützer gibt man wieder ab (replace protector), dafür nimmt man neue Munition (take ammo). Jetzt nach links in das Büro, wo wir von unserem Captain einen Auftrag bekommen. Die Pinnwand am oberen Ende des Raumes untersuchen wir (examine board), nehmen dann die Autoschlüssel (take key), gehen zum Schreibtisch und setzen uns hin (sit). Man untersucht den Nachrichtenkorb (examine basket) und öffnet die Schublade (unlock drawer). Den Brief und die Dienstmarke nimmt man an sich (take letter, take wallet), ersteres liest man auch (read letter). Nun gehen wir zu dem Karteischrank, den wir öffnen (stand, take cabinet). Man greift sich die Akte von Bains, entnimmt ihr ein Foto (take bains, take photo), legt sie zurück und verschließt den Schrank (close file, close cabinet). Nun gehen wir zum Tresen in der Eingangshalle, öffnen die Ablage und nehmen den Einsatzkasten heraus (open bin, take kit). Jetzt können wir das Police Department verlassen.

Wir öffnen den Kofferraum der blauen Limousine am Parkplatz (open trunk) und legen den Einsatzkasten hinein (place kit in trunk). Kofferraum schließen (close trunk)! Nun steigen wir in den Wagen (unlock door, F4) und fahren zum Gefängnis (drive to jail). Dort angekommen, geht man zu den Schließfächern, öffnet eines davon (open locker), legt die Pistole hinein (put gun in locker) und schließt es danach wieder (close locker). Jetzt gehen wir zur Tür und klingeln kräftig (press button). Man gibt sich zu erkennen (show wallet) und fragt den Mann nach den Akten (ask for file, bains). Das Foto nimmt man an sich (take photo), die Akte legt man zurück (close file) und die Pistole holt man sich nun auch wieder (open locker, take gun). Jetzt verlassen wir das Gefängnis, gehen zurück zum Auto, steigen ein (F4) und fahren zum Büro (drive to office). Der Meldung leisten wir natürlich Folge (drive to oak tree mall), steigen dort aus (F4) und gehen nach einem Gespräch mit dem Officer zur Beifahrertür des Autos rechts vorne (open door). Wir tragen etwas Pulver zum Abnehmen von Fingerabdrücken am Handschuhfach auf (put fingerprint powder on box), erst dann öffnen wir selbiges (open box) und nehmen Halfter und Kugeln heraus (take holster, take bullet, close door). Jetzt befragen wir die Zeugin, die der Officer anschleppt (ask woman), steigen wieder in unser Auto, geben per Funk unseren Bericht durch (call dispatch) und fahren dann auch gleich wieder zum Department zurück (drive to office) – in der Zwischenzeit wartet schon ein neuer Auftrag auf uns.

Man fährt also zur Cotton Cove (drive to cotton cove), akzeptiert die Wette, die Keith vorschlägt, und befragt die Joggerin (ask woman). Am oberen Bildschirmrand ziehen wir die Pistole und gehen dann ins nächste Bild. Man feuert auf Bains (F10), geht zum Auto und holt den Einsatzkasten (open trunk, take kit). Zwei Bilder weiter rechts untersucht man die Spuren und nimmt Proben mit (use camera, use plaster, use vial). Nun wieder retour zum Auto und einen Bericht durchgeben (F4, call dispatch). Jetzt warten wir auf den Taucher, der uns die Leiche aus dem Wasser holt (talk man). Man kann auch selbst tauchen – die größte Sauerstoffflasche ist die beste. Danach wieder ab zum Auto (F4), und zum Flughafen fahren (drive to airport). Kaum angekommen, untersucht man den schwarzen Wagen (F4, look plate), danach benutzt man erneut das Funkgerät (F4, call dispatch). Wieder aussteigen (F4) und zum Flughafengebäude gehen! Vorbildlich drückt man erst den Knopf an der Ampel, um grünes Licht zu bekommen (press button), dann überquert man die Straße. Blumen sind immer nett, wir kaufen also welche (buy plant). Im Flughafen geht man nach links und zeigt den Leuten von der Mietwagenfirma Ausweis und Bains' Foto (show shield, show photo). Man kann auch ein Flugticket kaufen, allerdings kommt man so nicht sehr weit. Außerdem kann man auch die Toiletten untersuchen, wenn man mal muß ...

Wir gehen nun zurück zum Auto – Ampel umschalten nicht vergessen (press button) –, steigen ein (F4) und fahren zum Office (drive to office). Das Büro betreten (F4, unlock door), zur Aufnahmestelle gehen und dem Officer die Beweisstücke geben (give him holster, bullets, plaster). Nun gehen wir in unser Büro und setzen uns. Im Nachrichtenkorb (look basket) gibt es etwas Neues (take note, read note), woraufhin wir nach dem Telefon greifen (use phone), die Auskunft anrufen (0) und uns die Nummer von Marie geben lassen (Lytton, Marie Wilkans). Wir wählen, begrüßen Marie (hi marie) und beantworten ihre Frage mit „OK". Voll Freude gehen wir zu unserem Privatwagen, steigen ein (F4) und fahren zu Arnies Restaurant (drive to arnie). Man geht hinein, setzt sich zu dem Mädchen an den Tisch (sit) und verbringt einen netten Abend (talk marie, rib, give her plant, kiss girl, etc.)

Am nächsten Tag begibt man sich wie immer ins Department und bekommt auch wieder einen Auftrag. Man geht zur Nachrichtentafel und nimmt den Schlüssel (take keys). Nun ab zum Dienstwagen (F4) und in die 160. Straße (drive to 160 west rose). Aussteigen (F4) und den Kofferraum untersuchen (look in trunk, search man). Man nehme den Zettel und lese, was darauf steht (take corner of envelope, read corner of envelope). Daraufhin fahren wir zu 753 3. Straße (F4, drive to 753 third street), gehen zu dem Pförtner, weisen uns aus (show shield) und zeigen ihm auch Bains Foto (show photo). Zurück zum Auto, zwei Meldungen durchgeben (F4, call dispatch, call backup) und den Kasten aus dem Kofferraum nehmen (F4, open trunk, take kit). Den Durchsuchungsbefehl von dem Officer nehmen wir (take warrant), damit bekommen wir vom Pförtner die Schlüssel. Nun zieht man die Pistole und lädt sie (F6, F8). Wir gehen zur Tür, stellen uns rechts davon hin und öffnen sie (unlock door). Sobald das Tränengas verflogen ist, betreten wir das Zimmer und entnehmen dem Blutfleck eine Probe (take blood). In der Nachttischschublade finden wir einen Brief (open drawer, take letter, read letter). Jetzt ab ins Badezimmer, wo wir eine Karte finden (look in sink, take business card, read business card). Danach geht's wieder zurück zum Auto, den Kasten legt man in den Kofferraum und gibt eine Meldung durch (open trunk, put kit in trunk, close trunk, F4, call dispatch). Wir fahren nun zu Marie (drive to marie).

Man steigt aus dem Auto (F4) und findet an der Tür eine Notiz (take note, read note). Man öffnet die Tür (open door), geht zu der kaputten Lampe und untersucht den Boden (look floor, look in ashtray, take paper, read paper). Schnell zum Wagen, einsteigen (F4) und Funkspruch durchgeben (call dispatch). Man fährt zurück zum Büro (drive to office). Kaum angekommen, schnappen wir uns den Einsatzkasten (open trunk, take kit, close trunk), gehen zur Aufnahmestelle und geben die Beweisstücke ab (give him envelope, corner of envelope). Jetzt gehen wir in unser Büro, zeigen dem Chef die Abschußliste (show hit list) und setzen uns an den Schreibtisch (sit). Ein Blick in den Nachrichtenkorb hat noch nie geschadet (look basket), und ein Anruf auch nicht (use phone). Die Auskunft (0) gibt uns die Nummer der Polizei in Steelton (Steelton, police). Man erkundigt sich dort (407-555-2677) nach Bains (hi, ask for bains), ebenso auch bei Colby (407-555-3323, hi, ask for bains). Danach hängt man auf (Esc), steht auf (stand) und geht nochmal die Pistole einstellen. Ein bißchen Munition ist auch nicht schlecht, erst dann gehen wir wieder zum Auto, legen den Kasten in den Kofferraum zurück und steigen ein. Ab zum Flughafen (drive to airport). Wir steigen aus (F4), kaufen am Schalter zwei Tickets nach Steelton (buy ticket to steelton, 2x), gehen nach links zur Rolltreppe und zum Flugzeug. Dem Officer den Ausweis zeigen (show shield)!

Im Flugzeug setzen wir uns neben Keith (sit) und schnallen uns an (fasten seat belt). Auf die Frage der Stewardess, bestellen wir Kaffee (coffee). Man lädt die Pistole und löst den Gurt (take off seat belt). Nach kurzer Zeit wird die Stewardess ohnmächtig – jetzt stehen wir auf (stand), ziehen (F8) und erschießen den Bösewicht (F10). Auch den zweiten Kerl machen wir kalt (F10), untersuchen ihn (look man) und finden eine Drahtschere (search jacket, take wire shears). Ein Plan der Bombe ist im Turban des anderen Mannes versteckt. Jetzt sofort nach hinten zu den Toiletten, wo man den Papierspender öffnet (open dispenser). Die Bombe entschärfen (Richtige Reihenfolge: cut yellow, purple, blue, connect yellow, cut white, yellow), den Spender wieder schließen (close dispenser) und nach vorne gehen.

In Steelton nehmen wir die Funkgeräte (take radio) und verlassen das Büro in Richtung Park. Ein Bild nach vorn, dann nach links, den Mann schlagen wir in die Flucht (F8). Über Funk rufen wir Verstärkung. Zwei Bilder nach rechts, und in die Kanalisation hinunter (open manhole, climb down). Dort läuft man zwei Bilder nach rechts, zwei nach unten und eines nach links. Den Kasten öffnen (open door) und die Maske mitnehmen (take mask). Nun wieder ein Bild nach links, zwei nach unten, Maske aufsetzen (wear mask) und nach rechts. Durch die Tür durch, Marie beruhigen (calm girl) und befreien (untie girl), danach versteckt man sich hinter der Säule und zieht die Pistole (F8). Sobald Bains auf gleicher Höhe ist, erschießt man ihn (hoffentlich) und hat das Spiel gelöst.

The Colonel's Bequest

Diese tolle Lösung stammt von Charly Rieß! Wir küssen ihm die Füße und gehen es gleich an:
Akt I: In Ethel's Zimmer gehen und sie über andere Personen ausfragen (talk ethel, ask ethel about colonel, lillian, rudolph, clarence, wilbur, gertrude, gloria, jeeves, fifi, celie, beauregard, polly, blaze). Danach gehen wir ins Badezimmer und beobachten Lillian beim Parfumieren. Ab in die obere Etage, wo man zuerst den rechten Wandschrank verschiebt (push armoire) und durch das nördliche Bild Lillian und Ethel beobachtet (look holes). Alle Aussagen, die die beiden und andere Personen machen, gut merken oder aufschreiben. Dann latscht man in den linken Geheimraum der oberen Etage, um den Colonel und Fifi durch das obere Bild zu beobachten (push armoire, look holes). Anschließend in den Raum von Wilbur gehen, in sein Bett und in seine Tasche schauen (look bed, look bag). Auf dem Rückweg durch das Zimmer des Colonels schaut man sich seine Zigarre an (look cigar). Es geht weiter mit der unteren Etage. In den Salon gehen und die Zigarre von Clarence und den Cognacschwenker anschauen (look cigar, look decanter). Danach die Uhr zur Seite schieben und Rudy und Gloria durch das untere Bild beobachten (move clock, look holes). Anschließend in den rechten Geheimraum gehen, Spiegel zur Seite rücken und durch das untere Bild Clarence und Gertrud beobachten (move mirror, look holes). Zuletzt noch nach oben und ins Zimmer von Gertrud und Gloria. Wenn man alles richtig gemacht hat, schlägt jetzt die Uhr zur ersten vollen Stunde.
Akt II: Die schlafende Gerti verlassen und das Taschentuch vom Boden aufheben (look floor, get hanky). Die Ratschläge des Vaters genau befolgen. Nun eilt man in die untere Etage in den Billiard Raum und durch die westliche Tür wieder raus. Die Leiche muß man durchsuchen (search body), um die Todesart festzustellen. Danach ins Arbeitszimmer des Colonel's. Dort die Schränke öffnen (open cabinet) und sich die Waffen gut merken. Den Revolver im Glaskasten anschauen (look case, look gun), dann nach draußen durch die westliche Tür. Clarence und Wilbur in den Raum folgen und weiter bis in den Flur nachgehen. Ab in den rechten Geheimgang und durch das obere Bild das Gespräch belauschen (move mirror, look holes). Danach läuft man in Lillian's Zimmer, um sie über andere Personen auszufragen (talk lillian, ask lillian about colonel, ask lillian about ...). Ist Lillian nicht im Zimmer, geht man in die Küche und befragt Lillian dort. Dann das Eisfach öffnen und den Knochen nehmen (open icebox, get bone). Durch die östliche Tür gehen und warten, bis Jeeves den Hund gefüttert hat. Dann den Knochen weglegen (drop bone) und die Hundehütte durchsuchen (search dog house). Das Juwelenhalsband mitnehmen und in die Bibliothek gehen. Wilbur ist dort alleine. Nun eilen wir in den linken Geheimgang und schauen durch das untere Bild (move clock, look holes).

Akt III: Alle Geheimgänge durchsuchen, in einem ist ein Spazierstock, den wir mitnehmen (look floor, get cane). In der Bücherei die Stange mitnehmen (look floor, get poker) und die Federn untersuchen (look floor, look feathers). Danach geht man zum Stall, dort liegt Wilbur's Leiche; wenn nicht, dann später noch mal nachschauen. Die Leiche durchsuchen (search body) und das Monokel mitnehmen. Ab jetzt alles mit dem Monokel durchsuchen (examine ... with monocle). Wir suchen nun das Kinderhaus und betreten es (open door). Lillian beobachten! Dann gehen wir in das Haus zurück und in den linken Geheimraum im oberen Stock. Durch das obere Bild den Colonel beobachten (push armoire, look holes), danach in den linken Geheimraum in der unteren Etage gehen und durch das untere Bild schauen (move clock, look holes). Nun in die Küche und durch die östliche Tür raus. Die Kellerluke öffnen, das Zimmer von Jeeves betreten und die Cracker mitnehmen (open cellar, get cracker). Zu Celie's Haus gehen und ihr die Juwelenkette geben (give necklace to celie). Ist sie nicht vor dem Haus, so klopfen wir vorher an (knock door). Mit Celie reden und sie über andere Personen ausfragen (talk celie, ask celie about ...). Aber nicht zu lange! Nun nimmt man die Karotte (get carrot) und geht ins Haus zurück. In Wilbur's Zimmer ins Bett und in die Tasche schauen (look bed, look bag), dann ab in das Zimmer von Rudy und Clarence. Sind beide da, in den rechten Geheimgang gehen und durch das untere Bild schauen (push armoire, look holes). Nun in das Zimmer des Colonels. Ist er nicht da, in die Kanone schauen (look in cannon) und den Schlüssel nehmen (get key). Jetzt den Aufzug betreten. Sollte der Lift nicht da sein, solange aus dem Zimmer raus und rein gehen, bis er kommt. Die Kontrollen aufschließen und aufwärts fahren (unlock control, up). In der Dachkammer die Zeitung lesen (get newspaper) und die vordere Truhe ansehen (look in chest, examine chest with monocle). Die alten Klamotten anschauen, (examine clothes with monocle) und mit dem Fahrstuhl wieder runter (down). Nun ins Dachgeschoß, in Fifi's Zimmer.

Akt IV: Im Billiardraum den Schlamm, die Platte und die Federn untersuchen (examine mud with monocle, get record, examine record with monocle, examine feathers with monocle), dann die Geheimräume durchsuchen. In einem ist ein Zigarrenstummel (get butt). Durch die vordere Tür ab nach draußen, und nach Osten bis zum Eingang zum Heckengarten gehen. Nun nach unten in die Gartenlaube. Gloria's Leiche untersuchen (search body) und alle Gegenstände, die sie hat, mitnehmen. Zurück ins Haus, aber nicht durch das Arbeitszimmer oder den Salon, und wieder zur vorderen Türe raus. Dort, oder ein Bild weiter unten, Rudy und Clarence bei einer Prügelei beobachten und zurück in den Salon gehen. Ist Fifi aus dem Salon gegangen, füttert man Polly mit dem Cracker (give cracker to polly). In die Bücherei gehen und die Federn, noch bevor Jeeves kommt, untersuchen (examine feathers with monocle). Ist Jeeves wieder weg, geht man ins Eßzimmer, dann in das Arbeitszimmer.
Akt V: Als erstes nach draußen gehen und westlich die Gegend absuchen. Irgendwo findet man eine Rolle und einen Fußabdruck. Beides wird untersucht (get rolling pin, examine rolling pin with monocle, examine footprint with monocle), danach geht man ins Kutschenhaus. Man nimmt die Ölkanne und schaut in die Kutsche (get oilcan, look in carriage). Alles, was man findet, wird natürlich mit dem Monokel untersucht! Die nächste Leiche findet man entweder im Kutschenhaus oder im Rosengarten. Sie wird untersucht (search body). Danach ins Haus zurück und in Fifi's Schlafzimmer gehen. Als nächstes eilen wir in den linken Geheimgang im ersten Stock und beobachten den Colonel und Lillian (push armoire, look holes). Danach geht man solange in den Geheimgängen herum, bis man Parfum riecht. Anschließend in das Eßzimmer und in den Salon gehen. Dann ins Zimmer vom Colonel. Ist der Colonel noch da, latscht man solange im Haus herum, bis er sich nicht mehr in seinem Zimmer befindet.
Akt VI: Ab ins Bad und im Papierkorb kramen (search basket). Die gefundene Flasche untersucht man (get bottle, examine bottel with monocle), dann geht man in Lillian's Zimmer, danach in Fifi's Zimmer. Die zwei Leichen durchsucht man (search bodies), ebenso den Cognacschwenker (examine decanter with monocle). Nun geht man in den rechten Geheimgang in der ersten Etage, um Clarence durch das untere Bild zu beobachten (push amoire, look holes). Man wirft noch einen Blick durch das obere Bild (look holes), dann runter in den Salon, um Polly mit einem Cracker zu füttern (give Cracker to Polly). Man untersucht das Glas (examine glass with monocle), geht zu Celie's Hütte und klopft an (knock door). Danach geht man zurück ins Haus, durch das Arbeitszimmer und wieder hinaus.
Akt VII: Wir gehen in den Salon und geben Polly einen Cracker (give cracker to polly). Anschließend ab in das Zimmer von Rudy und Clarence, um das Notizbuch zu lesen (read notebook). Die Leiche von Clarence findet man im Bad oder in Wilbur's Zimmer. Man untersucht sie (search body) und begibt sich in Lillian's Gemach. Dort öffnet man ihren Koffer und liest ihr Tagebuch (open suitcase, get diary, read diary). Nun eilen wir in das Arbeitszimmer, durchsuchen die Schränke (look in cabinet) und den Glaskasten (look case, look gun), weiter in die Kapelle, und die losen Bretter mit der Brechstange aufbrechen (pry up floorboards with crowbar). Man guckt in das Loch und holt die Bibel heraus (look in hole, get bible), die man liest und wieder zurück legt, anschließend betet man mit Celie (pray with celie). Jetzt ins Kinderhaus gehen und Lillian beobachten (open door), danach zum Stall rüber. Dem Pferd gibt man die Karotte (give carrot), man macht das Gatter auf und nimmt die Laterne, die an der Wand hängt (open gate, get lantern). Nun geht man zum Glockenturm, klettert rauf und ölt die Glocke (oil bell). Dann wieder hinunter, mit dem Spazierstock zieht man am Seil (pull rope with cane), nimmt die Kurbel der Glocke (get crank) und geht durch die Vordertür ins Haus zurück. Das Visir der Ritterrüstung wird geölt (oil visor), man öffnet es, nimmt den Hebel und liest die Notiz (open visor, get handle, look note). Im Heckengarten untersucht man die Statue (examine statue with monocle, look statue) und steckt dann den Hebel in den Spalt (insert handle in shaft). Jetzt den Hebel und die Statue drehen (turn handle, turn statue) und die Laterne anzünden (light lantern). Man geht in dem Gang solange westlich, bis man die Leichen findet. Diese werden untersucht (search bodies), danach steckt man die Kurbel in die Metallplatte und dreht daran (insert crank in plate, turn crank). Man geht im Geheimgang westlich bis zur Grabkammer, nimmt die Laterne mit (get lantern) und öffnet Ruby's Grab (pry open ruby's vault with crowbar). Den Beutel nimmt man mit (get pouch) und verläßt die Grabkammer durch die vordere Tür (unbar door). Im Haus zurück, geht man in Lillians Zimmer.
Akt VIII: Das Haus durch die Vordertüre verlassen und die Notiz am Türrahmen lesen (read note). Zum Heckengarten gehen, die Leiche durchsuchen (search body) und den Schlüssel nehmen. Die Patronen und den Revolver aufheben (get bullets, get gun) und den Revolver laden (load gun). Jetzt schnell zurück ins Haus, ins Dachgeschoß und die Türe zum Dachboden aufsperren (unlock door). Die Türe öffnen (open door) und schnell hineingehen. Zum Schluß noch Rudy umnieten (shoot rudy), und das war's dann auch – das ENDE!

Conquests of Camelot

Unser Dank geht an Thomas Hofmann aus Gundersheim, der uns diese Lösung zukommen ließ. Packen wir's gleich an:
Wir starten in unserem Zimmer, wo wir Arthur erstmal ausstatten (change clothes). Die Geldbörse nicht vergessen (get pouch) – danach verlassen wir den Raum und gehen in die Schatzkammer. Dort füllt uns der Schatzmeister den Geldbeutel (give purse to man – gold, silver, copper), den wir dann dankend wieder entgegennehmen (get purse). Unser nächster Weg führt uns in Merlins Zimmer, wo wir uns gut umsehen, die Kiste öffnen, den Kompaß nehmen und die Schriftrolle lesen (look scroll, read, open chest, get lodestone, look map). Nun auf in die Kapelle und ein bißchen beten. Dazu knien wir nieder und opfern den Göttern je eine Münze (kneel, give gold, stand). Danach nochmals den Geldbeutel auffüllen!
So, im Garten verabschieden wir uns von der Königin, nehmen die Rose, fragen sie nach Launcelot und küssen sie (talk to queen, take rose, ask about launcelot, kiss queen). Nun sind wir bereit zur Abreise, besteigen im Hof unser Pferd (mount horse) und reiten erstmal nach Glastonbury Tor.
Dem Troll, dem man als erstes begegnet, schenkt man eine Kupfermünze, ebenso dem Jäger im Westen, der uns dann einiges über Gawaine und den Mad Monk erzählt (give copper, ask about gawaine, ask about mad monk). Außerdem kaufen wir ihm noch seinen Speer und seine Felle ab (give gold). Weiter im Westen lauern drei Wildschweine – vor dem Kampf auf jeden Fall abspeichern. Mit einem Druck auf die Space-Taste aktiviert man den Speer. Haben wir alle drei Eber erlegt, geht's weiter zu einer Krähe. Wir unterhalten uns ein bißchen mit ihr, untersuchen dann die Leiche und nehmen den Ärmel mit (talk, look skeleton, get sleeve). Im Osten treffen wir nun auf den schwarzen Ritter, wir bejahen seine Frage und besiegen ihn im Zweikampf (zuvor abspeichern). Nun begegnen wir Sir Gawaine und befreien ihn (cut shackles). Den geschwächten Kerl setzen wir auf unser Pferd und gehen zu Fuß weiter (put gawaine on horse). Im Osten treffen wir auf eine Hexe und geben ihr den Ärmel (give sleeve), worauf sie sich verwandelt. Die Schriftzeichen auf dem Sockel interessieren uns natürlich brennend (read inscription). Man latscht also weiter nach Norden und erreicht so fünf Steine, deren Rätsel man lösen muß. Dazu geht man immer zu einem Stein hin und redet mit ihm (talk to stone). Der Rätsel Lösungen sind folgende:

When I am ..... glove
When set loose ..... arrow
When young ..... wine
You can see ..... mirror
You heard ..... echo

If you break ..... heart
If a man ..... snail
I drive man ..... gold
I am seen ..... blue
I am always ..... fire
I am only ..... sieve
I go around ..... wheel
I turn around ..... key
Until I am ..... time
Weight in ..... ship
Three lives ..... water
My life can ..... candle
Loveley and ..... pearl
Lighter than ..... iceberg
To unravel ..... riddle
At the sound ..... music
All about, but ..... air
Bright as ..... waterfall
Each morning ..... shadow
Glittering ..... icicle

Sind die Rätsel gelöst, wird man bei dem Versuch vorbeizugehen, in die Ruine von Glastonbury Tor teleportiert. Man geht nach Süden und begegnet dem Mönch, den man auf den Gral anspricht (ask about grail). Daraufhin ist er verärgert und erzeugt zwei Spiegelungen seiner selbst. Ohne Rücksicht auf Verluste machen wir ihn mit unserem Schwert einen Kopf kürzer (F8, 3x Space-Taste). Die Geister, die daraufhin erscheinen, besänftigen wir mit 5 Silberstücken, die wir auf den Altar legen (talk to ghosts, give silver). Für diese edle Spende erhalten wir einen Schlüssel, den wir mitnehmen (get key). Nun geht man nach Süden bis zu dem Brunnen, schließt ihn auf (unlock lock), bewegt die Stange (move lid), trinkt ein bißchen Wasser und nimmt den Kristall (drink, search water). Jetzt zurück zum Ausgangspunkt, und ab zu Ot Moor
Ehe wir uns dort auf das Eis wagen, benutzen wir die Rose (love is my shield). Diese bildet ein Magiefeld, das uns sicher über das Eis geleitet. Im Palast angekommen, erblicken wir den gefangenen Launcelot und die Eiskönigin, der wir den Kristall offerieren (give crystal heart to queen). Sobald wir versuchen, Launcelot zu befreien (free Launcelot), fragt uns die Lady, ob wir bereit wären, drei Rätsel zu lösen (yes). Man folgt ihr also und untersucht den Busch (look bush), danach frägt man noch zweimal nach dem Test, der sodann beginnt. Hierfür muß man jeweils die richtige Blume zuordnen können:

It alleviates ..... daffodil
It can be ..... yellow lily
If a dream ..... anemone
In time ..... poppy
Known to ..... cornflower
Wise are ..... chrysanthenum
For its ..... forget-me-not
Oh, it is ..... sunflower
Surrounded ..... buttercup
When light ..... almond blossom

Hat man alles richtig beantwortet, ist Launcelot frei, und wir befinden uns wieder beim See. Ab nach Southampton, wo man sich mit dem Hafenmeister unterhält, ihn nach Gaza fragt und ein Ticket dorthin kauft (ask about gaza, ask about price, buy passage). Es kostet uns drei Goldstücke, die wir gerne lockermachen, um danach das Schiff zu betreten.
In Gaza können wir zwischen zwei Führern wählen – wir entscheiden uns für den jüngeren (follow boy). Er führt uns zu einem alten Mann, dessen Einladung wir annehmen (eat, drink). Danach erkundigen wir uns über eine ganze Menge Dinge (ask about grail, galahad, goddesses) und zeichnen die Symbole samt Namen ab (wichtig!). Nun verlassen wir diese informative Stätte (stand). Am Stadtrand erwartet uns schon der Fremdenführer, dem wir eine auf die Birne geben. Mit Hilfe des Kompasses (look lodestone) gehen wir durch die Wüste (Osten, Süden, Osten). Das verlockende Wasser lehnt unser Muli ab – und wir auch. Stattdessen wenden wir uns nach Osten, dann nach Norden, die Treppe hinab und unsere Mühe wird belohnt: Hier ist das Wasser nicht vergiftet (drink water). Nun noch zweimal nach Norden, und man steht vor den Toren Jerusalems. Dort fordern vier Männer vier Kupfermünzen, wir bezahlen und begeben uns zum zweiten Tor. Dem Wächter dort drohen wir mit dem Schwert (F8). Da man uns in der Stadt unseres Geldes beraubt, verkaufen wir Mohammed unseren Esel (sell mule). Nun treffen wir auf eine Apfelverkäuferin, der wir den schönsten Apfel für 1 Goldstück abkaufen (talk to woman, ask about galahad, ask about grail, ask about apple, give gold). Dadurch ergeben sich jetzt wieder einige Aufgaben:
Bei Tariq kauft man Holzkohle für den Bettler und Kräuter für den Fischhändler (buy coal, give copper, buy herb, give silver). Beides bringt man den Betroffenen. Bei Ismail kauft man die Reliquie (buy relic, give gold), die man dann Tariq bringt. Dafür bekommen wir einen Besen, den wiederum wir Achmed verehren (knock door, give broom), der uns dafür zur Übernachtung einlädt.
Am nächsten Tag kaufen wir bei Farabi einen Spiegel (buy mirror, give silver), gehen zu Mohammeds Haus und rufen nach Mari (call mari). Sie erscheint am Fenster, wir werfen ihr den Spiegel zu (throw mirror), und ehe sie das Fenster schließt, bitten wir sie um das Seidentuch (call mari, ask for veil), das wir dann Ibrahim bringen (give veil). Bei Fawaz besorgen wir Lammfleisch (buy lamb, give copper) und bringen es Sarah (give lamb). Dem Jungen kann man auch noch eine Felafel kaufen (buy felafel, give copper, give felafel to child). Vor Mohammeds Haus treffen wir auf ein Mädchen, dem seine Vögel entflogen sind. Wir holen uns also bei Ali etwas Weizen (buy grain, give copper) und streuen die Körner vor Mohammeds Haus in den Käfig. Nun begibt man sich zurück zu der Apfelhändlerin und fragt sie nach Fatima. Man erhält einen Apfel, den man später noch braucht.
Nun eilen wir zu Fatimas Haus (knock door), sprechen mit ihr, lassen uns aber nicht in Versuchung führen (talk to fatime, no, no). Nun erkundigen wir uns noch nach allem möglichen (ask about galahad, grail, hierophant, catacombs, goddess, test). Ehe wir uns dem Test unterziehen, müssen wir aber noch den Geldbeutel abgeben, danach schreiten wir durch die Tür. Mit Hilfe der Symbole der Göttinnen und einigen Erläuterungen im Handbuch dürfte uns dieser Test keine Schwierigkeiten verursachen. Haben wir bestanden, begeben wir uns zu dem Bettler (talk to man, open catacombs), der uns in die Katakomben hinabsteigen läßt. Man erhält ein Elixier gegen Rattengift. In den Katakomben durchsuchen wir sämtliche Räume; in einem finden wir ein Medaillon (get medal with sword), in einem anderen liegt Galahad vergiftet in einer Ecke. Wir heilen ihn mit dem Elixier, werden aber leider selbst von einer Ratte gebissen. Wir gehen weiter und kommen in ein Zimmer mit einem Sarg. Man schaut hinein und nimmt den Apfel (look into coffin, take apple), dann läuft man schnell zu der Statue und gibt ihr das Obst, worauf sie einige Fragen stellt:

In the kingdom of fauna .....dove
In the kingdom of flora ..... apple
What did Aphrodite ..... life
What is Aphrodites ..... six
What is the name ..... Theseus
Where did Pygmalion ... Cyprus
Who did Aphrodite ..... Phaedra
Who fell in love ..... Persephone
Who transformed ..... Ares
Who ended ..... Zeus
Who was dragged ... Hippolythus
Whom did Pygmalion ... Aphrodite
Whom did Aphrodite ... Adonis
Of what was ..... ivory
To what people ..... Greeks
Whose company ..... women
Upon what ..... chariot
Upon whom ..... Poseidon

Man erfährt jetzt den richtigen Weg nach draußen (W, O, S, O, S, N) und bekommt eine Taube. Um sich zu orientieren, benutzt man den Kompaß (use lodestone). Im Tempel angekommen, rennt man so lange rum, bis man auf einen Wächter stößt. Vor dem Kampf setzen wir den Helm auf, essen den Apfel (get helm, eat apple) und speichern ab. Hat man den Kerl besiegt, geht man zur Treppe und benutzt die Taube (use dove). Diese verwandelt sich in Aphrodite und verrät uns, wo sich der Gral befindet. Wir schieben die Säule zur Seite (push pillar) und – da ist er, der lang gesuchte Gral, der alle Wunden heilt (auch unsere). Leider taucht plötzlich ein Dieb auf und entreißt uns den Becher. Wir verfolgen ihn, bis wir ihn stellen, nehmen den Gral wieder an uns (get grail) und verschonen den Kerl, der ohnehin gestraft wird. Und das war's denn auch schon!

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20000 Meilen unter dem Meer	L	–	–
688 Attack Submarine	–	–	A
A 10 Tank Killer	–	–	A
Ace 2	–	–	A
Ad Lib Soundkarte	–	–	A
Adventure of Link (Zelda 2)	–	P	–
Alternate Reality – City	–	P	A
Alternate Reality – Dungeon	L	–	–
Auto Duel	L	–	–
Bad Blood	–	–	A
Balance of Power 1990ed	–	–	A
Bard's Tale 1	L	P	A
Bard's Tale 2	L	P	–
Bard's Tale 3	L	P	A
Battle of Antietam	–	–	A
Battlehawks 1942	–	–	A
Battletech	(L	P)	A
Battles of Napoleon	–	–	A
Bismarck	–	–	A
Black Cauldron	L	–	–
Bloodwych	L	P	–
Bubble Ghost	–	P	–
Carrier Command	L	–	–
Champions of Krynn	L	P	–
Chaos Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	–	–
Chrono Quest 2	L	–	–
Codename Iceman	(L	P)	A
Colonel's Bequest	L	P	A
Conquests of Camelot	(L	P)	A
Curse of the Azure Bonds	L	P	–
Dam Busters	–	–	A
Day of the Viper	L	P	–
Deathlord	–	P	A
Defender of the Crown	–	–	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	–	–
Deja Vu 2	L	–	–
Demon's Winter	–	–	A
Def Con 5	–	–	A
Demon's Winter	–	–	A
Def Con 5	–	–	A
Digi Paint 3	–	–	A
Digi View Gold Version 4.0	–	–	A
Dos-2-Dos	–	–	A
Dragons Breath	L	–	–
Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	–	A
Dragon Wars	–	P	A
Drakkhen	L	–	–
Dungeon Master	L	P	A
Elite (Lösung für Am/ST)	L	–	A
Emperor of the Mines	L	–	–
Europe Ablaze	–	–	A
F-14 Tomcat	–	–	A
F-15 Strike Eagle 2	–	–	A
Faery Tale Adventure	(L	P)	–
Fire Brigade	–	–	A
Fish	L	–	–
Flugsimulator 3	–	–	A
Flugsimulator 4 (49,90 DM)	–	–	A
Future Wars	(L	P)	–
Galdregon's Domain	L	P	A
Gato	–	–	A
Germany 1985	–	–	A
Gettysburg	–	–	A
Goldrush	L	P	A
Guild of Thieves	L	–	–
Gunship	–	–	A
Hellowoon	L	–	–
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	–	–	A
Holiday Maker	L	–	–
Imperium Galactum	–	–	A
Indiana Jones 3 (Adventure)	L	P	–
It came from the Desert	(L	P)	–
Jet	–	–	A
Kampfgruppe	–	–	A
Keef the Thief	–	–	A
King Arthur	L	–	–
Kingdoms of England	–	–	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	–	A
King's Quest 4	L	P	A
Knights of Legend	L	–	A
Kult	(L	P)	–
Last Ninja	L	–	A
Last Ninja 2	L	–	–
Legacy of the Ancients	L	P	–
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Lucky Luke	(L	P)	–
Manhunter New York	L	P	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	–
Maniac Mansion	L	P	A
Mars Saga	L	P	–
Mewilo	–	–	A
Might & Magic 1	–	–	A
Might & Magic 2	–	–	A
Millenium 2.2	L	–	A
Miracle Warriors	–	–	A
Mortville Manor	L	–	A
Navcom 6	–	–	A
Navy Seal	–	–	A
Neuromancer	L	P	–
North American Civil War 2	L	–	A
Ooze	L	P	–
Operation Marketgarden	–	–	A
Panzer Battles	–	–	A
Panzer Strike	–	–	A
Pawn	L	–	–
Personal Nightmare	L	P	–
Phantasie 3	L	–	A
Phantasy Star	L	–	A
PHM Pegasus	–	–	A
Pirates!	L	–	–
Platoon	–	P	A
Police Quest 1	L	–	A
Police Quest 2	L	–	A
Pool of Radiance	L	P	A
Pool of Rad. Adv. Journal	–	–	A
Populous	L	–	A
Ports of Call	(L	P)	–
President is Missing	–	–	A
Project Firestart	L	–	A
Project Stealth Fighter	–	–	A
Questron 2	L	P	–
Railroad Tycoon	L	–	–
Reach for the Stars	–	–	A
Red Lightning	L	–	A
Red Storm Rising	–	–	A
Rings of Medusa	(L	P)	–
Roadwar 2000	L	–	A
Robot	L	P	–
Rommel	–	–	A
Russia	–	–	A
Secrets of the Silver Blade	–	–	A
Sentinel (Firebird)	–	–	A
Sentinel Worlds 1	L	–	A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs	–	–	A
Sex Vixens from Space	L	–	–
Shadow of the Beast	(L	P)	–
Shadowgate	L	–	–
Shogun	L	P	–
Sorcerian	–	–	A
Soundblaster-Karte	–	–	A
Space Ace	L	–	A
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Rogue	–	–	A
Stadt der Löwen	L	–	–
Star Command	L	–	A
Starflight 1	L	–	A
Starflight 2	L	–	A
Starglider 1	–	–	A
Starglider 2	–	–	A
Star Trek 5	–	–	A
Steel Thunder	–	–	A
Stellar Crusade	–	–	A
Storm across Europe	–	–	A
Sub Battle Simulator	–	–	A
Sword of Aragon	(L	P)	A
Tangled Tales	–	–	A
Tetris	–	–	A
Times of Lore	–	–	A
Ultima 1	–	–	A
Ultima 2	–	–	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	–	–
Up Periscope	–	–	A
War in the South Pacific	–	–	A
War of the Lance	–	–	A
Warship	–	–	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	–	–	A
Wizard's Crown	–	–	A
Zack McKracken	L	P	A
Zork 1	L	–	–

Wenn „L" und „P" in Klammern stehen, sind die Pläne im Preis der Lösung enthalten.

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

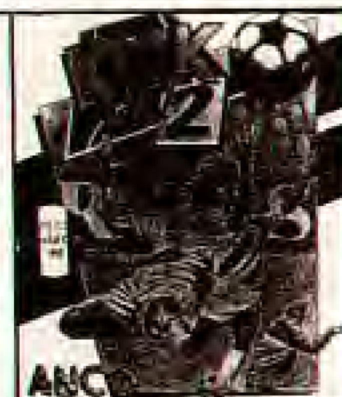
(alle Programme in deutsch oder mit deutscher Anleitung)

4. Leisure Suit Larry 3	AM/ST PC	119,90 134,90
5. Kick Off Player Manager	AM/ST	54,90
6. Pirates! 64 69,90	AM PC/ST	74,90 89,90
7. LOOM	AM/PC	74,90
8. Indiana Jones (Lucasfilm)	AM/ST/PC	67,90
9. Red Storm Rising	AM/ST 74,90 PC: 99,90 64: 69,90	
10. Midwinter	AM/ST	74,90

AM PC 74,90

3 LEGEND OF FAERGHAIL

AM ST 69,90 64 44,90



2 KICK OFF 2 WORLD CUP 90

AM PC 64 74,90

1 CHAMPIONS OF KRYNN

CPS Frank Heidak

VISA

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

Sonderangebote

Programmname	Sprache	Typ	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
Action Collection	E	STR	39,50	19,90		
Barbarian (Psygnosis)	E	ARC	34,90			34,90
Bard's Tale 1	D	RGL	39,90	24,90		
Blastaball	E	ARC	19,90			
E. Hughes Int. Soccer	D	SPO	49,90			
Eye	D	STR	19,90			
Eye of Horus	D	ARC	39,90	29,90		
Hostages	D	ARC	39,90			
Ice Hockey	D	SPO	19,90			
Kick Off Extra Time	D	SPO	29,90			29,90
Oil Imperium	D	SIM	49,90	49,90	49,90	49,90
Pacland	E	ARC	29,90	19,90		
Pinball Wizard	D	ARC	29,90			
Plutos	E	ARC	19,90			
Populous Promised Lands	D	STR	29,90		29,90	29,90
Seconds Out	E	SPO	19,90			
Skychaser (3 D-Action)	D	ARC	19,90			
Slaygon	E	RGL	29,90			
Ultima 5	D	RGL	59,90			
Whirlygig	E	ARC	14,90			

PD-Classics (Amiga) ausgewählte Public Domain selbststartend & virenfrei

Spiele

Ahoi	10,00
Atlantis	10,00
Breaker	10,00
Billard	10,00
Broker	10,00
Chess 2.0	10,00
DGDB	10,00
Firepower ED	10,00
Flaschbier	10,00
Goldhunter	10,00
Jump and Run	10,00
Mad Factory	10,00
Marble Slide	10,00
Moon Base	10,00
Pamelha (Adventure)	10,00
Paranoids	10,00
Peters Quest	10,00
Populous 2	10,00
Quizmaster	10,00
Roll On	10,00
Sensa Pro	10,00
Star Trek Dorr	10,00
Steinschlag	10,00
Stoneage	10,00
Super Pac	10,00
Tennis	10,00
The Death	10,00
Tiles	10,00
Towers	10,00
Tricky	10,00
Turn The	10,00
Zerg	10,00

Anwendersoftware

Analytic Calc.	10,00
Antivirus	10,00
Bundesliga	10,00
Clickmos 2	10,00
DisKey	10,00
Festpl. Disk	10,00
Filemaster	10,00
Graphik-Disk	10,00
Jazzbench 1 MB	10,00
M.S. Text	10,00
Profi Disk	10,00
R.O.M.	10,00
Sequencer	10,00
Tipp-Kurs	10,00

Spiele-Demos alle zusammen 99,90

Battle Chess	5,00
Budokan	5,00
Castlemaster	5,00
Cloud Kingdom	5,00
Day of the Pharao	5,00
Dyter 07	5,00
E-Motion	5,00
Eml. Hughes Int. Soccer	5,00
Escape ... Robot Monsters	5,00
F-29 Retaliator	5,00
Frendlich Freddy	5,00
Golden Goblins	5,00
Hound of Shadow	5,00
Ivanhoe	5,00
Jeanne Darc / Bezuma	5,00
Jet	5,00
Jumping Jackson	5,00
Klax	5,00
Lancaster	5,00
Legend of Faerghail	5,00
Pipe Mania	5,00
Populous	5,00
Powerdrome	5,00
Projectyle	5,00
Rallye Cross	5,00
Space Ace	5,00
Tie Break	5,00
Venus Fly Trap	5,00
Walker Demo	5,00

Pakete und PRG. über mehrere Disks

Kaiser 2 und Risk zusammen	25,00
Star Trek	20,00
Star Trek 2	15,00
Wizard of Sound	15,00

Zubehör, Hardware

MemoStar - Speichererweiterung 512 KB für Amiga 500 abschaltbar, mit Uhr, Megabit-Chips	229,00
Kickstart-Umschaltungen 1.2 oder 1.3 ROM-ROM Platine	119,90
elektronischer Bootselektor DF0: — DF3: preiffrei, einfacher Einbau	79,00
3,5 Zoll Laufwerk extern abschaltbar, durchgeschleifter Bus	269,00
5,25 Zoll Laufwerk extern abschaltbar, durchgeschleifter Bus	339,00
Leerdisketten 3,5 Zoll 10 Stück double sided double density, natürlich mit Garantie	15,90
Leerdisketten 5,25 Zoll 10 Stück double sided double density, natürlich mit Garantie	5,90

SIERRA© MEGA - Packs

Spielprogramm inkl. Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Programmname	AMIGA	IBM-PC	ST
Codename Iceman	119,90	134,90	—
Colonel's Bequest The	129,90	134,90	—
Conquests of Camelot	119,90	134,90	—
Gold Rush	99,90	99,90	99,90
Hero's Quest	119,90	134,90	119,90
King's Quest 1, 2 oder 3	39,90	39,90	39,90
King's Quest 1, 2 und 3	99,90	99,90	99,90
King's Quest 4	129,90	119,90	99,90
King's Quest 1, 2, 3 und 4	199,90	189,90	179,90
Leisure Suit Larry 1	84,90	84,90	84,90
Leisure Suit Larry 2 (512 KB)	99,90	99,90	99,90
Leisure Suit Larry 3 (512 KB)	119,90	134,90	115,90
Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	259,90	269,90	249,90
Manhunter 1 - New York	99,90	99,90	99,90
Manhunter 2 - San Francisco	109,90	109,90	109,90
Manhunter 1 und 2	179,90	179,90	179,90
Police Quest 1	84,90	84,90	84,90
Police Quest 2	129,90	84,90	89,90
Police Quest 1 und 2	179,90	149,90	149,90
Space Quest 1	99,90	89,90	79,90
Space Quest 2	69,90	99,90	84,90
Space Quest 3 (512 KB)	99,90	109,90	99,90
Space Quest 1, 2 und 3	249,90	254,90	249,90

ANWENDER- UND LERNSOFTWARE

Deluxe Paint 1	E	45,90
Deluxe Paint 3	D	249,90
Deutschkurs	D	44,90
Devpac Ass. 2.0	D	139,90
Digi View Gold 4.0	D	329,90
Englischkurs	D	44,90
Erdkunde 1 oder 2	D	44,90
Lotto	D	49,90
Mathematik 1, 2 oder 3	D	44,90
Physik	D	44,90
Sidmon	D	94,90
TFMX Chris Hülsbecks Workstat.	D	129,90
Turbo Print 2	D	87,90
Turbo Print Professional	D	179,90
X-Copy 2 mit Longtrackmodul	D	69,90

Softwaretest

Ärger mit defekter Software? Wir schaffen Abhilfe. Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den „Software-Test", und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

MAN SPRICHT DEUTSH

(Programme mit deutscher Anleitung)

Programmname	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
Art Heads	44,90			
688 Attack Submarine	74,90		84,90	
Bloodwych	74,90			74,90
Bloodwych Data Disk	49,90			49,90
Bundesliga Manager	54,90		69,90	
Castle Master	74,90	44,90		74,90
Dragons Breath	84,90			84,90
Drakkhen	74,90		84,90	74,90
Emerald Mine 3	29,90			
F-16 Combat Pilot	79,90	44,90	79,90	79,90
F-16 Falcon (1MB)	79,90		119,90	79,90
F-29 Retaliator	74,90			74,90
Fighter Bomber	84,90	59,90	94,90	84,90
Footb. Man. World Cup	54,90	44,90	54,90	54,90
Grand Overt (Skat)	49,90			
Gunship	84,90	79,90	99,90	
Internat. 3D-Tennis	74,90	39,90		
It came from the Desert (1 MB)	84,90			
Klax	49,90			49,90
Lego	74,90			
Maniac Mansion	69,90	44,90	69,90	69,90
Microprose Soccer	64,90	59,90		64,90
Might & Magic 2	94,90	64,90	99,90	
Rainbow Islands	73,90	44,90		59,90
Rings of Medusa	74,90		74,90	74,90
Sherman M4	74,90		74,90	74,90
Sim City	69,90	44,90	89,90	69,90
Sim City Terrain Editor	44,90		44,90	
Space Rogue	89,90	69,90	89,90	
Star Command	84,90		84,90	84,90
Starflight 1	74,90	44,90	74,90	74,90
Sword of Aragon	89,90		89,90	
Their finest Hour	84,90		89,90	
Tie Break	74,90	44,90		74,90
Ultima 4	99,90	99,90	89,90	99,90
Wo ... ist Carmen Sandiego	84,90		84,90	
Xenomorph	74,90		74,90	74,90
Zak Mc Kracken	74,90	74,90	74,90	74,90

Preise für Lösungshilfen

Lösung: 15,- • Pläne: 15,- • Anleitung: 25,-

zuzüglich Versandkosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zubehör
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,-- DM
Versand ins Ausland (Vorkasse)	10,-- DM	13,-- DM
Versandkostenfrei ab:	45,-- DM	99,-- DM

Hiermit bestelle ich:

- ☐ Komplettlösung
- ☐ Plan/Pläne
- ☐ deutsche Anleitung
- ☐ Hardware
- ☐ Software-Test
- ☐ Programmbestellung
- ☐ aktuelle Preisliste (kostenlos)

Name: ....

Straße: ....

Wohnort: ....

Telefon: ....

Computer: ....

COMPUTER PROGRAMM SERVICE Frank Heidak

Kundendienst für Lösungshilfen
02 21/40 24 93 · Di. Do. 17.00 - 18.30 h

Kundendienst für Software:
02 21/4 00 01 27 · Mo. Mi. Fr. 17.00 - 19.00 h

5000 Köln 41, Franzstraße 7
Tel. 02 21/40 74 47, 40 68 88 und 40 17 80
Telefax 02 21/40 19 89

TIPS & TRICKS

Einen brandaktuellen Cheat erhielten wir von Morten Mertner aus Flensburg. Dank seiner Hilfe wird ein unspielbares Game ganz plötzlich zum Spaziergang: Morten hat **Beast II** die Zähne gezogen! So funktioniert's: Man geht zu Beginn nach rechts, bis man zu dem ersten Brückenwächter kommt. Dort drückt man die Taste „A" für „Ask", danach gibt man „TEN PINTS" ein. Und was hat man nun davon? Na, unendlich Energie – was habt Ihr denn gedacht?!

Mit vereinten Kräften haben Hakan Yilmaztürk, Martin Oschmolz, Thorsten Hahn und Guido v. Gösseln einige Paßwörter für **Logo** zusammengetragen:
1. Spiel: SBP3, MKJR, S5PZ, EWBN, 23YF, MPJW, VKS6, PZM1, P1M2, MWJ4, JOG2, VYSN, PHM1, TINE
3. Spiel: RFPC, 1AYL (2 Player)

Kommen wir nun zu **Flood**, bzw. den Paßwörtern:
FROG, YEAR, QUIF, LONG, WORD, FRED, WINE, GRIP, TRAP, THUD, FRAK, VINE, JUMP, NILL, FOUR, GRIT, ZING, JING, LIDO, POOL, HATE, REED, LIME, QUID, WING, FLEE, GIGA, HEAD, LOOP, SING, JOUX, PINK, GOGO, LETS, QUAD, BRIL, EGGS, HENS, NAIL, SOAP, FOAM, MEEK. Für Modulbesitzer hat Mathias Jeske aus Itzehoe außerdem noch die Speicherstelle 17E77 herausgefunden, in der sich mit „FF"(256) die Anzahl der Leben erhöhen läßt.

Von Nadine Ueckermeier aus Biberach stammen die Levelcodes zu **Venus**: MANTIDS, CICADAS, PSYLLIDS, PIERIDS, SATYRID, LYCAENID, PYRALID, NOCTUID. Außerdem kann man, wenn man anstatt dieser Codes MARS, PLUTO, SATURN, JUPITER und MERCURY eintippt, eine Menge Cheats aktivieren. Man erhält auf diese Weise zum Beispiel unendlich Munition, unendlich Zeit und man kann nicht nur hüpfen, sondern auch richtig fliegen. Einfach im Screen, wo man aufgefordert wird, die Credits einzugeben, die Spacetaste drücken und ein Cheatwort eingeben. Danach wieder Space und das nächste Cheatwort. Hat man alle durch, ist unsere Fliege praktisch unbesiegbar.

Weiter geht's mit einem Cheat zu **Impossamole**, unser Dank gebührt Wolfgang Stein aus Bad Ems. Man spielt sich in die Highscoreliste und gibt dort einfach eines der folgenden Wörter ein:
COMMANDO (kein Zeitlimit für Waffe)
HEINZ... (Punkte nicht vergessen! 3 Power Bars)
OOCHOUCH (man kann über Wasser, Stacheln, etc. gehen, ohne Energie zu verlieren)
ANNFRANK (Energiereserve)
LUMBAJAK (doppelte Energie)
JUGGLERS (was da passiert, wissen weder Wolfgang noch wir – vielleicht findet Ihr's ja heraus?!)

E-Motion: Sobald das Titelbild mit Einstein erscheint, gibt man MOONUNIT ein und drückt Return. Nun startet man das Spiel wie gewohnt und drückt folgende Tasten:
F1 – ein Level weiter
F2 – ein Level zurück
F3 – zehn Level weiter
F4 – zehn Level zurück

Von Michael Fedorczuk aus Salzburg stammen die zwei nächsten Cheats. Der erste betrifft **Ivanhoe**: Pausiert das Spiel (P) und gebt dann das Wort YOBINETTE ein und drückt Return. Nun verläßt man die Pause und tippt „m" für ein Extraleben und „n" für den nächsten Level.

Kommen wir jetzt zu ein paar Antworten auf die Fragen in unserer letzten Ausgabe: Von Joachim Geyer aus Marktleuthen stammt der Cheat zu **Hard'n'Heavy** – manche von Euch werden ihn ja vielleicht schon kennen: Hat man nur noch ein Leben übrig, so stellt man sich neben eine Grube und wartet, bis die Zeit abgelaufen ist. Kurz bevor sie auf Null springt, hüpft man in die Grube und bekommt so 99 Leben.

Außerdem weiß Joachim, was es mit den Statuen bei **Emanuelle** auf sich hat: Sie erhöhen nämlich das Sex-Potential. Desweiteren kann man sie später im Spiel gegen andere Gegenstände eintauschen. Die Maske bekommt man übrigens in Rio de Janeiro (manchmal auch in einer anderen Stadt) von einer Karnevalstänzerin.

Die nächste Antwort kommt von Kim Mathi aus Steinau, und zwar handelt es sich dabei um einen Cheat zu **The Great Giana Sisters**: Drückt man hier die Tasten ARMIN, so kommt man einen Level weiter. Hoffentlich funktioniert's – da unser Exemplar zur Zeit in Indien ist (Hey, Guru!), konnten wir den Cheat leider nicht nachprüfen.

Außerdem meint Kim, daß es den Hot Key bei **Maniac Mansion** gar nicht gibt – angeblich sollte er sich in dem unterirdischen Gang (Eingang hinter dem Busch bei der Haustüre) in einem Wasserrohr befinden (der Typ, der ihn holen könnte, muß schwimmen können

Fujitsu DL 1100 Drucker ab Lager!!

Ext. 3,5" Amigalaufwerk ab Lager!! 199,-

NEC P 60 / P 70 Drucker ab Lager!!

512 KB Erw. + Uhr für A500 ab Lager!! 159,-

65 MB Autoboot-filecard für A2000 ab Lager!!

Ab sofort lieferbare Neuzugänge: Battle Master, BSS Jane S., Colonels Bequest, Conquest of Camelot, Coporation, Flimbos, Kind of Magic II, Kings Quest IV, Last Ninja II, Police Quest II, Power Up, Rorkes Drift, Roulette, Slabs, Titano, Venus, Epic, Saracon... in unserem Laden!

AHS-GmbH
Laden: Schirngasse 3 – 5,
Postfach 100248
6360 Friedberg 1,
Telefon 0 60 31 - 6 19 50

AHS

Wir führen alle Amiga Games von Bomico, United Software, Rushware... allein über 250 aktuelle Titel in unserem Ladengeschäft!!!

und außerdem am Kraft-o-mat trainiert haben). Aber offensichtlich ist das eine Falschmeldung, denn dort war er nicht. So wie's aussieht, ist der Hot-Key nur ein Gerücht, aber tröstet Euch – zur Lösung wird er ohnehin nicht gebraucht.

Weiter geht's mit einer Antwort von Holger Höllerich aus Münchberg, die **Twinworld** betrifft: Den Zauberer besiegt man nämlich, indem man so lange hin und her läuft und alles abschießt, bis er nicht mehr auf seinem Thron sitzt. Am rechten Spielfeldrand schießt man jetzt mehrmals auf den Kopf des Drachen und erhält somit den letzten Teil des Amuletts. Im übrigen haben wir leider noch keinen Cheat zu diesem Game erhalten – wer einen weiß, soll sich gefälligst bei uns melden.

So, nun noch ein kleiner Nachtrag zu **Castle Master**: Maxim Eichhoff aus Ingolstadt hat uns darauf aufmerksam gemacht, daß wir in unserer Liste (AJ 9/90), wo die einzelnen Schlüssel und Pentagramme zu finden sind, etwas vergessen haben. Unter dem Tisch in der Küche (kriechen) ist nämlich noch ein Pentagramm versteckt ...

Und weil wir gerade bei **Castle Master** sind: Auch Michael Kraxner aus Oberhölz hat noch weitere Tips parat. Zum Beispiel fehlte in unseren Karten die Priesterhöhle, die sich hinter dem Warenlager befindet. Man gelangt dorthin, indem man den Kühlschrank öffnet und durchklettert. Außerdem findet man auch in der Drachenhöhle noch ein Pentagramm, das erst dann sichtbar wird, wenn man alle Schätze aus der Kiste genommen hat. Rechts vom Verlies befindet sich ein Schlitz, darin sind sechs Schätze verborgen. Geht man in den Schauraum, sollte man Hercules mit sechs Ringen sein, sonst kann man das Zepter nämlich nicht nehmen. Damit der Stuhl in der Bibliothek erscheint, muß man das grüne Buch links oben drücken – sobald man dann im Schrein ist, muß man auf den Klumpen klettern, um den Schlüssel nehmen zu können. Zuletzt noch die Aufenthaltsorte der Geister – sie sind zu finden in: allen 5 Höhlen der Katakomben, Weinkeller, Verlies (Maus), Gruft-Vorraum, Stall, Festsaal, Sauna, Igor, Arsenal, Krankenzimmer, Hospital, Warenlager, Drachenhöhle (auf Augen, Zähne und Horn zielen), Geisterhalle (3 Stück), Turnhalle, Kornkammer (Maus), Foyer, King's Solar, Magister (auf Kopf zielen).

Und gleich noch ein Nachtrag, und zwar zu **Ghostbusters 2**: Unser Listing in der letzten Ausgabe hatte nämlich ein paar Macken, die wir schleunigst ausmerzen wollen. Zwei wichtige Dinge schicken wir voraus:

1. Die ganze Chose funktioniert nur auf dem **Amiga 500** (leider!).

2. Zum besseren (und vor allem genaueren) Verständnis haben wir diesmal überall dort, wo ein Abstand sein muß, einen Schrägstrich (/) gemacht. Die dürft Ihr natürlich nicht mit eingeben – wo kein Schrägstrich ist, ist auch kein Abstand. Und damit auch zeilenmäßig keine Mißverständnisse aufkommen: Wenn die Zeile zu Ende ist, steht „Enter" dort – solange das nicht dasteht, gehört alles noch in die selbe Zeile. Alles klar? Dann los:

```
DIM/code%(255) „Enter"
FOR/N/=/0/TO/47 „Enter"
READ/A$:/A=VAL/("&H"+A$):/code%(N)/=/A „Enter"
NEXT/N „Enter"
cheat=VARPTR/(code%/(0)) „Enter"
CALL/cheat „Enter"
DATA ...
```

Tja, das war's auch schon. Die Datas und was sonst noch so dazugehört, waren (abgesehen davon, daß sie natürlich auch jeweils in eine Zeile gehören) richtig, wir ersparen uns deshalb, es nochmal zu wiederholen. Heißen Dank an Reinhard und Schnulli, die uns bei der Korrektur behilflich waren.

Wial Versand Service

Andreas Albert & Partner
Liegnitzerstr. 13
8038 Gröbenzell
Tel 08142/8273
Tel 08142/53912

AMIGA Programme

688 ATTACK SUB DT.	65,90
ADIDAS CHAMPIONSHIP	65,90
ALL TIME FAVORITES	79,90
AMERICAN DREAMS DT.	64,90
ATOMIX DT.	54,90
AUSTERLITZ DT.	66,90
AMOS GAME CREATOR	109,90
BACK TO THE FUTURE 2 *	59,90
BATTLEHAWKS 1942	59,90
BATTLEMASTER DT. *	69,90
BALLANCE OF POWER 2	65,90
BERLIN EAST VS. WEST DT.	64,90
BLADEWARRIOR	59,90
BLADE OF STEEL	79,90
BLOCK OUT DT.	65,90
BUBBLE PLUS DT.	49,90
BUDOKAN DT.	65,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90
CABAL	59,90
CADAVER *	65,90
CARMEN SAN DIEGO DT.	72,90
CASTLE MASTER DT.	64,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB	59,90
CHUCK YEAGERS 2 DT. *	65,90
CODENAME ICEMAN 1 MB	99,90
COLONELS BEQUEST 1 MB	89,90
COLORIS	65,90
COLORADO	59,90
COMBO RACER DT.	59,90
CONQUEST OF CAMELOT	69,90
CRACK DOWN	59,90
DAMOCLESS	59,90
DOUBLE DRAGON 2	59,90
DRAGONS BREATH DT.	69,90
DRAGON FLIGHT DT.	72,90
DRAGONS LAIR 2 1 MB	104,90
DUNGEON MASTER DT. 1 MB	65,00
DYNAMIC DEBUGGER *	64,90
DYNASTY WARS	59,90
DOMINATON DT.	59,90
DRAGON FORCE	65,90
DRAGON WARS *	65,90
E-MOTION DT.	59,90
ELITE DT.	65,00
EMLYN HUGES INT. SOCCER DT.	64,90
EPIC *	59,90
Escape from t. Planet of t. Robot Monsters	49,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	61,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	72,00
F-16 MISSION DISK 2 DT. *	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90
F-29 RETALIATOR	64,90
FINAL BATTLE DT. *	65,90
FIRE + BRIMSTONE	65,90
FLIMBO'S QUEST DT.	65,90
FLOOT DT.	65,90
FM WORLD CUP EDITION	54,90
FOOTBALLMANAGER 2 inkl. EXP. KIT DT.	49,90
FULL METAL PLANET DT.	65,90
FUTURE WARS TT	65,90
GREAT COURTS DT.	64,90
GREG NORMAN GOLF DT.	64,90
GREMLINS 2 DT. *	49,90
GHOST 'N' GOBLINS DT.	49,90
GOLD OF THE AZTECS DT. *	59,90
GOLDRUSH	64,90
GUNSHIP DT.	69,90
HARLEY DAVIDSON	72,90
HEROES COMPILATION *	69,90
HEROES QUEST 1 MB	89,90
IMPERIUM DT.	65,90
INTERNATIONAL 3D TENNIS	65,90
IMPOSSAMOLE	59,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90
INSPECTOR GRIFFU DT.	49,90
INTERNATIONAL SOCCER CHALL DT. *	65,90
INVEST DT. *	65,90
IT CAME FROM THE DESSERT DT. 1 MB	74,90
IT CAME FROM ... DATA DISK DT. 1 MB	39,90
ISLAND OF LAST HOPE	65,90
IVANHOE DT.	59,90
JUMPING JACKSON DT.	49,90
JACK NICKLAS GOLF	59,90
DATA DISK JACK NICKLAS GOLF	37,90
KHALAAN DT.	65,90
KICK OFF 2 DT.	59,90
KILLING GAME SHOW *	54,90
KINGS QUEST TRIPLE PACK	64,90
KINGS QUEST 4 1 MB	69,90
KLAX	49,90
LAST NINJA 2 DT.	59,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	65,90
LEISURE SUIT LARRY 3	65,90
LIGHT CORRIDOR DT. *	65,90
LIN WUHS CHALLENGE DT. *	54,90
LOGO DT.	65,90
LOOM DT.	69,90
LORDS OF THE RISING SUN DT.	72,90
LOST DUTCHMAN MINE 1 MB	59,90
LOST PATROL DT.	59,90
MAGIC FLY DT. *	65,90
MANCHESTER UNITED DT.	59,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	74,90
MANIAC MANSION DT.	69,90
MAUPITI ISLANDS *	65,90
MIDWINTER DT.	64,90
MILESTONES COMPILATION DT.	64,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	59,90
MIGHT + MAGIC 2	69,90
MURDER DT.	59,90
NEUROMANCER DT.	65,90
NORTH + SOUTH DT.	59,90
NUCLEAR WARS	59,90
NY WARRIORS 1 MB	79,90

AMIGA Programme

OIL IMPERIUM DT.	54,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90
OPERATION THUNDERBOLD	59,90
POLICE QUEST 2 1 MB	69,90
PROJECTILE DT.	65,90
PINBALL MAGIC DT.	49,90
PIPEMANIA DT.	64,90
PIRATES DT.	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90
POPULUS DT.	64,90
POPULUS DATA DISK DT.	35,90
POWERBOAT	65,90
POWERMONGER DT. *	65,90
PUFFIS SAGA DT.	65,90
Q 8 TEAM FORD DT. *	59,90
RA DT. *	54,90
RAINBOW ISLAND DT.	59,90
REEDEREI DT.	49,90
RED STORM RISING DT.	65,90
RESOLUTION 101 DT.	65,90
RICK DANGEROUS 2 *	59,90
RINGS OF MEDUSA DT.	59,90
ROCK 'N' ROLL DT.	59,90
SARACON *	65,90
SHADOW OF THE BEAST 2 incl. SHIRT DT.	75,90
SHADOW WARRIORS DT.	59,90
SHERMAN M4 DT.	65,90
SIM CITY DT.	72,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR	39,90
SIMULCRA DT. *	55,90
SIR FRED DT.	65,90
STARFLIGHT DT.	65,90
STARBLADE	59,90
STORM ACROSS EUROPE	74,90
STUNTCAR RACERS	64,90
SWORD OF ARAGON	74,90
SWORD OF THE SAMURAI DT. *	69,90
TACTICAL FIGHTER 2 DT. *	65,90
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE	69,90
TIE BREAK DT.	65,90
TREASURE TRAP	59,90
THEME PARK MYSTERY DT.	65,90
TOWER OF BABEL DT.	59,90
TOWER FRA *	65,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
THE THIRD COURIER	65,90
THE PLAGUE	59,90
THUNDERSTRIKE	59,90
TV SPORTS BASKETBALL DT.	74,90
TV SPORTS BASEBALL DT. *	74,90
TURRICANE DT.	54,90
ULTIMA 5 *	79,90
UMS 2 DT. *	72,90
UNREAL DT.	79,90
VENUS FLY TRAP *	54,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY	61,90
WARHEAD	59,90
WESTPHASER mit Zubehör	69,90
WINGS DT. *	74,90
WORLD BOXING MANAGER	49,90
XENOMORPH	59,90
X-OUT DT.	54,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90

PREISHITS AMIGA

ACTION SERVICE	17,90
ADVANCED SKI SIMULATOR	17,90
ADVANCED PINBALL SIMULATOR	17,90
BLOODMONEY	24,90
BLOODWYCH incl. DATA DISK	39,90
BMX SIMULATOR	26,90
CAPTAIN BLOOD	19,90
CYCLES	29,90
DYNAMITE DUX	24,90
GRAND PRIX CIRCUIT	29,90
GRIMBLOOD	17,90
ITALY 90	17,90
JUMP JET	17,90
MOTO CROSS SIMULATOR	17,90
NITRO BOOST CHALLENGE	17,90
PACMANIA DT.	28,90
HOSTAGES DT.	28,90
PAPERBOY	29,90
PRO TENNIS SIMULATOR	17,90
PRO POWERBOAT SIMULATOR	17,90
QUARTZ	24,90
ROCK STAR	17,90
SIDEWINDER 2	17,90
SHUFFLEPUCK CAFE	24,90
SPIDERTRONIC	17,90
SUPER WONDER BOY	24,90
THYPHOON THOMPSON	24,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
TRIAD 2 COMPILATION	39,90
WAR MACHINE	17,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!

AMIGA ZUBEHÖR

AMIGA MAUS	89,00
AMIGA TOOLS PLUS	39,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5" S-LINE	199,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25 40/80 Tracks	259,90
INTERNES LAUFWERK 3,5"	159,00
KIND WORDS Textverarbeitung DT.	79,90
SPEICHERERWEITERUNG A500 auf 1MB	149,90
VIRUSKILLER PROFESSIONELL 2.0	39,90
X-COPY 2 inkl. Hardware	59,90

LEERDISKETTEN

3,5 DD NoName 10er	10,90
5,25" DD NoName 10er	5,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * Irtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50 DM * Ausland Eurocheck plus 10,00 DM

GIRL

HALLO MÄDELS!

Mir geht es ganz ähnlich wie Werner mit seiner PD-Box: Langsam aber sicher werden die Themen knapp. Aber ich gebe die Hoffnung auf ein bißchen Unterstützung seitens meiner Leidensgenossinen nicht auf – liefert endlich ein paar Vorschläge, oder Ihr müßt Euch weiterhin mit meinen zweifelhaften Geistesblitzen begnügen . . .!

Na, wenigstens für heute ist mir nochmal ein zündender Gedanke gekommen: Sex hatten wir gerade, rollen wir halt die Sache mit der Gewalt am Bildschirm nochmal auf. Keine Sorge, diesmal geht's nicht um das übliche „böse Buben – brave Mädchen" Klischee, sondern um meine ganz persönliche Einstellung zu diesem Thema. Interessiert? Gut, dann könnt Ihr ja weiterlesen . . .

Ehrlich gestanden kann ich Ballerspielen immer noch nicht sehr viel abgewinnen, zumindest längst nicht so viel, wie beispielsweise „Pirates" (mein momentaner Liebling, obwohl da ja auch gekämpft wird!) oder „Klax". Da kann so ein „Midnight Resistance" so viele Hits bekommen, wie es mag, ich finde die Idee dahinter einfach zu dürftig. Mit der Tatsache, daß da reihenweise menschenähnliche Sprites umgenietet werden, hat das allerdings herzlich wenig zu tun! Damit keine Mißverständnisse aufkommen: Ich bin – wie alle sensiblen Menschen (und damit doch wieder eher die Frauen, ätsch!) – nicht gerade ein Anhänger von Blut-Orgien, sei es nun am Monitor, im Kino, oder ganz besonders im wirklichen Leben. Nur, letztlich muß halt jeder für sich selbst entscheiden, wieviel Brutalität er oder sie sich zumuten mag – von gutem oder schlechtem Geschmack mag ich gar nicht erst anfangen. Aber das ganze Trara seitens der BPS dreht sich doch letztlich um eine ganz andere Frage, nämlich: Ab welchem Alter *kann* man überhaupt selbst entscheiden?

Das ist nun wirklich eine schwierige Frage, auf alle Fälle viel zu schwierig, um sie hier mit gutem Gewissen zu beantworten. Sollen das ruhig die Sozialpädagogen und Psychologen unter sich ausmachen, mich würde viel mehr interessieren, wieso es bei den Indizierungen so oft zu derart krassen Fehlentscheidungen kommt. Die inzwischen längst wieder freigegebenen Spiele „Battle Chess" und „Silent Service" mögen hier als Beispiel genügen. Tatsächlich glaube ich, daß die ganze Misere daher rührt, daß niemand so recht weiß, wo die (unzumutbare) Brutalität am Screen eigentlich anfängt. Sprites abzuknallen, oder gilt es erst als grausam, wenn dabei Blut spritzt und Köpfe durch die Gegend fliegen? Und wie steht's mit der Geräuschkulisse? Sind markerschütternde Todesschreie Grund genug, um ein Game als jugendgefährdend einzustufen?

Tja, viele Fragen – und leider wieder keine Antwort. Wie eigentlich immer läuft's auch hier auf eine einzige Frage hinaus, und zwar die des persönlichen Geschmacks. Und vielleicht, ich wage es einfach mal, das so in den Raum zu stellen, vielleicht sollte der persönliche Geschmack auch für junge Menschen frei sein? Ich bin nunmal kein Anhänger von Zensur, in welcher Form auch immer. Aber würden sich nicht auch die Herrschaften von der BPS leichter tun, wenn die Softwareproduzenten auf (zum Teil völlig unnötige) Schock-Einlagen verzichten könnten? Was soll zum Beispiel die Köpfungsszene in „Loom", einem ansonsten zauberhaften Spiel, besonders für junge Abenteuer-Fans? Andererseits sollte sich die BPS ruhig auch mal einen Ruck und der Vernunft eine Chance geben: Wozu der ganze Terror um die Hakenkreuze? Ich weiß, das ist ein heißes Eisen, und ich weiß auch, daß neonazistische Software nirgends anders hingehört als in den nächsten Mülleimer! Aber bei einem Flugsimulator, der im Weltkrieg II angesiedelt ist? Da waren die Embleme nunmal auf den Fliegern, ob einem das nun gefällt oder nicht. Gleiches gilt für „Rocket Ranger", das in der überarbeiteten (deutschen) Version viel von seinem ursprünglichen Witz verloren hat. Wer die alten Serials aus den 30er Jahren kennt, weiß, was ich meine . . .

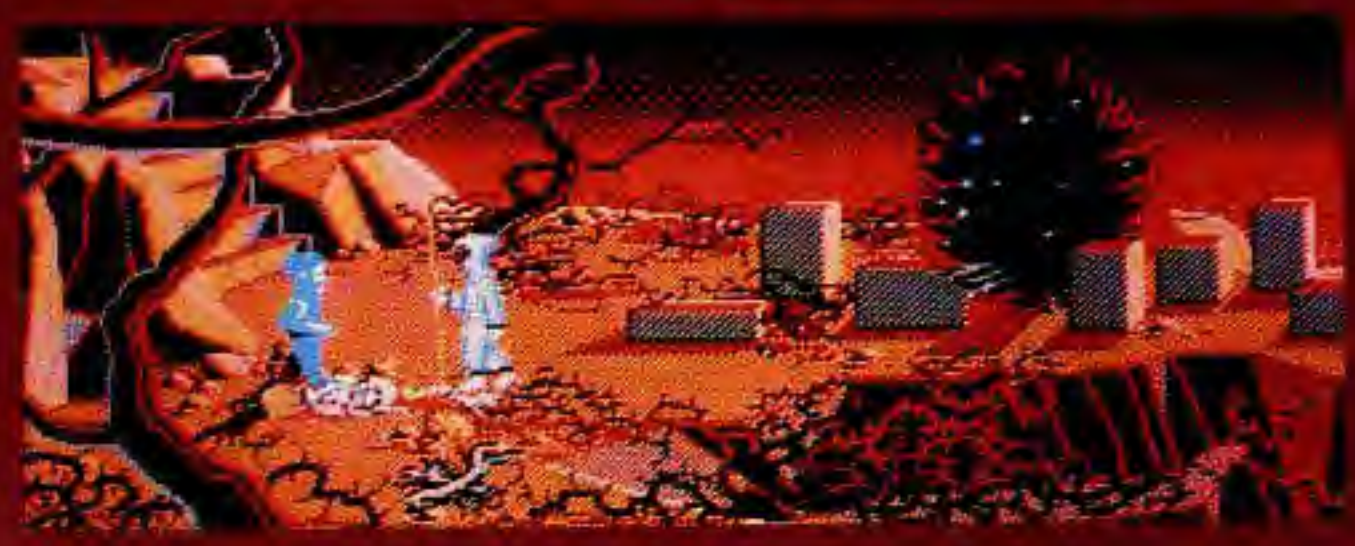
So, nun aber genug geschwafelt, schließlich möchte ich noch drei Spiele und ebensoviele Sammelordner loswerden. Ich mach's auch ganz einfach: Schreibt auf eine Postkarte, was BPS ausgeschrieben bedeutet, und Ihr seid bei der Verlosung dabei! Absender nicht vergessen, und ab damit, an folgende Adresse:

Joker Verlag
Girl-Seite
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Einsendeschluß ist der 20. Oktober. Ich warte auf viele Kärtchen und noch mehr Anregungen.
Eure *Brigitta*

Lucasfilm-Adventures haben ihren guten Ruf zu Recht, stets sind es technisch ausgereifte Spiele voller Phantasie und hintergründigem Humor. So auch der jüngste Streich des Star Wars Produzenten, der nun endlich auch in der Amiga-Version vorliegt.

Der Amiga Joker meint:
So schön können Computer-Märchen sein – Loom ist bezaubernd!



Loom ist eine ganz eigene Mixtur: ein bißchen Adventure, ein Schuß Rollenspiel und jede Menge Atmosphäre! Schon der erste Blick in die voluminöse Box fördert eine Überraschung zutage: neben der Anleitung, dem unabdingbaren Zauberbuch und den drei Disketten liegt da eine Musikkasette. Darauf befindet sich die Vorgeschichte als astreines Hörspiel, komplett mit Musik, Dialogen, Geräuschen und einer theatralischen Frauenstimme als Erzählerin – selbstverständlich alles in deutsch, genau wie der Rest des Games. Die originelle Story berichtet vom Zeitalter der großen Gilden, insbesondere der Gilde der magischen Weber. Um dem Neid der übrigen Welt zu entgehen, haben sich die Weber einst auf die kleine Insel Loom zurückgezogen, wo sie nach ihren strengen Sitten und Gebräuchen leben. Doch die Idylle steht kurz vor dem Zusammenbruch: Weil die Ältesten seit Äonen keine Neuzugänge auf ihrem Eiland dulden, sind die Weber praktisch unfruchtbar geworden; ihre Kinder kommen meist tot zur Welt. Zu allem Überfluß wurden kürzlich auch noch sämtliche Einwohner in Schwäne verwandelt, allein der 17jährige Bobbin Threadbare entging diesem Schicksal. Jetzt liegt die Zukunft der Weber in den Händen des Knaben – eine märchenhafte Odyssee beginnt...

Der Spieler steuert Bobbin mit der Maus durch die Fantasy-Welt, im Gegensatz zu früheren Lucasfilm-Spielen kommt Loom vollkommen ohne Worteingaben aus. Auch werden hier keine Gegenstände aufgesammelt und weiterverwendet, das einzige Hilfsmittel zur Lösung der Rätsel ist Bobbins magischer Webstab. Mit diesem unscheinbaren Knüppel kann man nämlich ganz prächtig zaubern, die passenden Sprüche wollen allerdings erst im Verlauf des Spiels erlernt werden. Und noch eine Neuerung: In Loom kann man praktisch nicht sterben! All das kommt dem Spielfluß sehr zugute, die Wanderschaft durch die herrlich stimmungsvollen Grafiken saugt einen förmlich in die Geschichte. Der Nachteil bei der Sache ist, daß leider selbst unbedarfte Abenteurer das Game in zwei bis drei Sitzungen durchspielen können.

Dennoch ist Loom ein echtes Erlebnis, das sich eigentlich kein Computer-Spieler entgehen lassen sollte, allen voran die Neulinge im Adventure-Geschäft. Eine wunderschöne Geschichte, in Verbindung mit einfachster Handhabung, wunderbaren Musikstücken und sauber animierten Bildern (samt jeder Menge optischer Gags) machen Loom zu einem der sehens- und spielenswertesten Games überhaupt. Lediglich gegen Ende wird die Geschichte ein kleines bißchen langatmig, da dann die „Film-Szenen", auf die der Spieler keinen Einfluß hat, etwas überhand nehmen. Ansonsten ist es wirklich zu schade, daß das Vergnügen ein so kurzes ist! (ml)

Loom

Grafik:	79%
Sound:	79%
Handhabung:	94%
Spielidee:	88%
Dauerspaß:	46%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	82%

Für Anfänger
Preis: ca. 76,– DM
Hersteller: Lucasfilm/Rainbow Arts
Bezug: Playsoft

Spezialität: Paßwortabfrage, 10 Speicherstände pro Extra-Disk. Drei Schwierigkeitsgrade sind anwählbar, im Expert-Level wartet eine besondere Schluß-Animation. Wer 1MB besitzt, bekommt mehr Animationen und Sound.

LAST NINJA 2

Starker Name – schwaches Spiel!

Der erste Teil dieses Klassikers aus seligen C 64-Tagen wurde leider nie für die „Freundin" umgesetzt, umso höher waren die Erwartungen für die Fortsetzung. Was jetzt tatsächlich dabei herausgekommen ist, kann man allerdings bestenfalls als Trauer-Spiel bezeichnen . . .

Der böse Shogun Kunitoki hat sich ins moderne Manhattan gebeamt, um dort ein Reich des Schreckens zu errichten. Die Götter hetzen ihm deshalb Armakuni, den letzten Ninja, auf die Fersen. Der schlägt sich nun kreuz und quer durch New York, vom Central Park über Abwasserkanäle, eine Opiumfabrik und Bürogebäude bis zum Versteck des Obermotzes. Sechs Level lang sammelt er Nunchukas, Shurikens, einen Kampfstab, ein Schwert, aber auch Hamburger und eine Kreditkarte. Sechs Level lang muß er alle möglichen Rätsel lösen und begegnet den grausigsten Gegnern (Spinnen, Krokodile, Polizisten und noch Schlimmeres). Und sechs Level lang zeigt er nur zu deutlich, wie man ein ausgezeichnetes C 64-Game durch eine mißglückte Konvertierung total verhunzen kann!
Hier ist praktisch alles schlechter als beim Original: Die Grafik hat stark gelitten, selbst die Animationen sind nicht mehr so gut. Beim Sound gibt es nur noch wenige, dafür aber ausgesprochen miese Effekte – Musik läuft erst ab 1 MB. Die Steuerung war zwar schon ehedems recht kompliziert, aber jetzt läuft der arme Kerl wie behindert durch die Gegend und läßt sich kaum noch vernünftig kontrollieren. Ein „Glück", daß auch seine Gegner inzwischen alles verlernt haben, was sie auf dem 64er konnten . . . (mm)

Last Ninja 2

Grafik:	58%
Sound:	39%
Handhabung:	33%
Spielidee:	76%
Dauerspaß:	46%
Preis/Leistung:	38%
Red. Urteil:	44%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: System 3
Bezug: Playsoft

Spezialität: Akzeptable deutsche Anleitung plus hübscher Karte. Sonst: 64er nehmen – Ur-Version spielen – bitterlich weinen!

INSPEKTOR Griffu

Liebe auf den ersten Biß?

Dracula gibt sich mal wieder die Ehre: Der transsilvanische Langzahn hat sich die Jacketkronen aufpolieren lassen und terrorisiert in altbekannter Manier Land und Leute. Adventure-Spezialisten dürfen schonmal anfangen, Pflöcke zu schnitzen . . .

Irgendwie ist dieses Spiel ein richtiger „Dinosaurier": Nicht nur, daß es eines der letzten Programme ist, die United Software unter dem alten Namen Ariola Soft veröffentlicht, nein, es ist auch ein Text-Grafik-Adventure der alten Schule. Als Zugeständnis an den Zeitgeist haben die Programmierer lediglich auf die Tastatur verzichtet – sämtliche Befehle (und das sind gar nicht wenige!) werden mit der Maus über entsprechende Icons eingegeben.
Inspektor Griffu hat die undankbare Aufgabe, einen mysteriösen Todesfall in einem transsilvanischen Dörfchen zu untersuchen. Da in Transsilvanien kein vernünftiger Mensch stirbt, ohne sich zuvor von einem Vampir anknabbern zu lassen, hat natürlich der „blutarme" Aristokrat die Hauer im Spiel (bzw. Hals). Um dem Gesauge ein Ende zu machen, bleiben exakt 24 Stunden. Reichlich wenig, denn jeder Befehl verbraucht kostbare Zeit . . .
Das Game spielt sich recht flüssig, alle Rätsel haben eine sehr logische Auflösung. Die Icon-Steuerung könnte zwar präziser sein, aber man kann damit leben; auch die (nicht sehr großen) Grafiken erfüllen durchaus ihren Zweck – arg dunkel sind sie halt geraten. Nur der Sound wurde schwer vernachlässigt, außer ein paar wenigen Geräuscheffekten herrscht tiefes Schweigen. Ansonsten: Keine Offenbarung, aber ein gut spielbares Adventure für Tippfaule – noch dazu komplett in deutsch. (wh)

Inspektor Griffu

Grafik:	67%
Sound:	18%
Handhabung:	60%
Spielidee:	66%
Dauerspaß:	69%
Preis/Leistung:	68%
Red. Urteil:	66%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Ariola Soft
Bezug: International Software

Spezialität: Kein Kopierschutz, erfreulich kurze Nachladezeiten. Spielstände werden auf Extra-Disk gespeichert.

AMIGA IN IHRER GEWALT

**Bisher war der Supervisor Modus nur für Profis.
Mit Bus Stop sind Sie der Supervisor.**

BUS STOP

Amiga 500

Leicht zu bedienen

Das Super-Freeze-Modul

Für alle Kickstarts

UNDERGROUND

Sie kontrollieren den Bus per Knopfdruck.

Programmfreezer, Grafik-Grabber, Dia-Show, Drucken, Disk-Utilities, Sound-Grabber, Sound-Scanner, Sound-Play und -Replay, Cheat-Mode, Virus-Killer, Disk-Copy, Machine-Monitor, Assembler, IFF und Amiga DOS kompatibel, CIA- und Custom-Chip-Backup, Spiegeladressen, variable Bremse, mengenweise Parameter und Optionen für Freaks. Durchgeschliffener Bus.

Menügesteuerter Hardwarezusatz zum bloßen Einstecken (A 500 linke Seite Modulschacht, kein Garantieverlust).

Nur 179 DM Abholpreis

Versandkosten DM 12.-

Auch kopiergeschützte Programme können angehalten und gespeichert werden.
Beachten Sie das Urheberrecht!

**Lieferung direkt durch Hersteller, Data & Elektronics B.V.
Postbus 3119, NL-5902 RC Venlo, FAX (0031) 77-873090**

Info-Hotline in der BRD 02273-2751

Rorke's Drift

Strategische Magerkost:

Die Jungs von Impressions scheinen der Ansicht zu sein, daß es sich bei den Fans von Konfliktsimulationen um eine besonders anspruchslose Spezies handelt – anders läßt sich ihr neuestes „Meisterwerk" eigentlich nicht erklären . . .

Rorke's Drift simuliert die 13 1/2 Stunden währende Schlacht vom 22. Januar 1879, bei der 4000 Zulus einen britischen Außenposten in Südafrika stürmten, der von nur 137 Soldaten verteidigt wurde. Angesichts der erdrückenden Übermacht geht's hier um's nackte Überleben, an einen Sieg ist kaum zu denken. Jeder einzelne der königlichen Soldaten erscheint auf dem Screen und erwartet die Anweisungen des Spielers, eine Stunde hat man Zeit, um seine Leute (per mausgesteuertem Menü) in die strategisch günstigste Position zu bringen. Die möglichen Befehle sind: Grundstellung, Nahkampf, Schießen und Ausruhen. Auch das Nachladen darf nicht vergessen werden, damals wurde schließlich noch gestopft. Die Grafik ist farblich hübsch, aber nicht gerade umfangreich; der Sound besteht aus strammer (und herzlich eintöniger) Marschmusik. Das Spiel läuft in schier unglaublichem Zeitlupentempo ab, vor allem nachdem die feindlichen Horden den Bildschirm gestürmt haben, bewegt sich fast gar nichts mehr. Dazu kommt das fürchterlichste Ruckelscrolling der jüngsten Softwaregeschichte und ein nur schwer ansprechbarer Mauszeiger, der die Steuerung zur harten Geduldsprobe werden läßt. Die (britische?) Krone wird dem Ganzen noch durch gelegentliche Systemabstürze aufgesetzt. Sehr realistisch: Wer sich dieses Game zulegt, steht wahrlich auf verlorenem Posten! (wh)

Da ruckeln sie vor sich hin . . .

Oh damals wirklich jeder seine Befehle einzeln erhalten hat?

Rorke's Drift

Grafik:	51%
Sound:	58%
Handhabung:	11%
Spielidee:	47%
Dauerspaß:	23%
Preis/Leistung:	19%
Red. Urteil:	21%

Für Anfänger
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Impressions
Bezug: Gamesworld

Spezialität: Kein Kopierschutz, drei Speicherstände pro Disk, dürftige dreisprachige Anleitung.

Slabs

Eher schlapp . . .

Die Flut von Geschicklichkeitsspielen, die derzeit über den Amiga hereinbricht, steigt und steigt – leider läßt es sich nicht leugnen, daß im Fahrwasser von Hits wie „Rock'n Roll" oder „Klax" auch jede Menge alte Hüte mitschwimmen . . .

Das Prinzip von Slabs zählt nicht zu den kompliziertesten: Ein Ball hüpft über diverse Plattformen und sollte dabei tunlichst nicht vom Weg abkommen. Die Programmierer hatten bei der Arbeit wohl Games wie „Bounder" oder „Space Baller" vor Augen, waren aber immerhin so freundlich, ihrem Remake ein paar brandneue Features zu spendieren. Besonders die Vielzahl der Spielmodi ist erwähnenswert: Im Double-Mode hüpfen zwei Bälle gleichzeitig durch die Level, im Swing-Mode wechselt alle zehn Sekunden die Steuerung (tierisch hektisch!), und im Rip-Mode geht's halt nacheinander zur Sache. Solisten werden natürlich auch bedient . . .
Während des Spiels sind besonders die markierten Steine zu beachten, haben sie doch recht unterschiedliche Auswirkungen auf das Verhalten des Balles – mal wird er schneller, mal ist die Steuerung seitenverkehrt und dergleichen mehr. Alles recht nett, aber irgendwie etwas altbacken. Grafik und Sound sind eher schlecht denn recht, dafür kann sich die Steuerung durchaus sehen lassen. Dank einer Paßwortoption muß man nicht immer von vorne beginnen, und wer nach 50 Leveln die Nase immer noch nicht voll hat, kann sich mit einem programmeigenen Editor sogar individuelle Plattformen basteln. Trotzdem fehlt dem Spiel der rechte Biß, auch hartnäckige Fans des Genres werden für Slabs kaum ihre Nachtruhe opfern. (Norbert Beckers)

Slabs

Grafik:	51%
Sound:	38%
Handhabung:	66%
Spielidee:	24%
Dauerspaß:	38%
Preis/Leistung:	46%
Red. Urteil:	44%

Für Anfänger
Preis: ca. 59,– DM
Hersteller: Magic Soft
Bezug: World of Wonders

Spezialität: Verschiedene Spielmodi, Paßwörter, Highscoreliste und eingebauter Leveleditor. Lädt angenehm flott.

Mehr ein Donnerschlägchen . . .

Thunderstrike

Ballerspiele gibt es für den Amiga ja nun wirklich in rauhen Mengen – außer solche mit Vektorgrafik, die sind wiederum eher Mangelware. Das muß schnellstens geändert werden, dachten sich die Jungs bei Millenium . . .

Glaubt man der Anleitung von Thunderstrike, dann wird in 200 Jahren alle Welt gebannt die Liveübertragung der jährlich stattfindenden „Raumverteidigungsspiele" verfolgen. Dabei muß ein tollkühner Pilot in fünf verschiedenen Kampfarenen jeweils zehn Runden lang alle Bodeneinrichtungen gegen feindliche Dronen verteidigen. Dazu stehen ihm insgesamt fünf (höchst futuristische) Fluggefährte mit unterschiedlichen Eigenschaften zur Verfügung, die so hübsche Namen wie „Strikehornet", „Thunderfly" und eben „Thunderstrike" tragen. Damit er sich nicht verfliegt, kann er auf eine große Übersichtskarte und mehrere Radarsysteme zurückgreifen. Die Handhabung ist absolut simpel: Mit der Maus wird gesteuert, Gas gegeben und gefeuert, wobei man den eigenen Flieger stets von hinten sieht. Die Extras, die die abgeschossenen Dronen hin und wieder zurücklassen (Doppelschüsse etc.), können durch einfaches Hindurchfliegen aufgegabelt werden. Die Vektorgrafik ist sehr schnell, und die (wenigen) Zwischenbilder hat man sehr schön vom PC (VGA) rübergezogen. Nur sind die Landschaften halt arg abstrakt und wirken dadurch auf die Dauer eintönig. Und die Radarsysteme sind viel zu unausgereift, um wirklich von praktischem Nutzen zu sein. Der Sound (mickrige Effekte und 'ne kurze Nummer vom alten Bach) wirkt ebenfalls nicht unbedingt motivationssteigernd. Empfehlenswert also nur für Vektorgrafikfans, die etwas Baller-KURZweil suchen. (mm)

Mama, hol' mir 'n Bier und Chips – jetzt kommt Sport . . .

Da düst er hin, der „Donnerschlag"

Thunderstrike

Grafik:	66%
Sound:	32%
Handhabung:	69%
Spielidee:	48%
Dauerspaß:	57%
Preis/Leistung:	53%
Red. Urteil:	58%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Millenium
Bezug: Gamesworld

Spezialität: Die deutsche Anleitung ist nett geschrieben, nur etwas umständlich.

Alte Tester-Weisheit: Wer mit dem Schlimmsten rechnet, wird selten enttäuscht. Aber ein Game, dessen absoluter Höhepunkt sein reißerischer Titel ist, sieht auch unsereins nicht alle Tage!

Wenn es nicht so traurig wäre, wär's schon fast wieder lustig: Volle 125 Level absoluter Langeweile mit ständig gleichem Spielprinzip, bis auf die Farben stets identischer Dünnbrett-Grafik und einem Sound, der alleine schon mit Kerker bestraft werden sollte, erwarten den gutgläubigen Käufer. Na, wenigstens ist schnell erklärt, wofür man hier sein Geld in den Gulli werfen soll:
Mit einem winzigen Raumschiff zuckelt man an den Fäden eines Spinnennetzes entlang, um noch winzigere Astronauten aufzusammeln, ehe diese von (nur im Verhältnis) riesigen Spinnen eingewoben und zum Abendessen verspeist werden. Zur Verteidigung steht die erstaunliche Vielfalt von zwei verschiedenen Lasern zur Verfügung, außerdem ist der Treibstoffvorrat begrenzt, und ein großzügig bemessenes Zeitlimit will ebenfalls beachtet werden. Weiter gibt es noch eine Art Radarschirm, um die Schiffbrüchigen zu orten – nur erkennen kann man darauf beim besten Willen nichts. Schlimm genug? Nein?? Haben sich die Programmierer auch gedacht und ihrer Software-Katastrophe eine absolut unerträgliche Steuerung spendiert, die noch dazu nur Links/Rechts- oder Diagonalbewegungen zuläßt.
Web of Terror würde selbst als PD-Game kaum Abnehmer finden, als Vollpreis-Spiel ist es schon fast ein Fall für den Verbraucherschutz. Ein solcher Level wäre schon schlimm genug, aber der gleiche Mist mal 125? Brrrr!!! (ml)

Spinnen am Morgen – viel Kummer, viel Sorgen!

Web of Terror

Grafik:	11%
Sound:	9%
Handhabung:	7%
Spielidee:	4%
Dauerspaß:	4%
Preis/Leistung:	3%
Red. Urteil:	4%

Für Anfänger
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Impressions
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Wer einen Intimfeind hat: Zwei-Spieler-Modus ist vorhanden. Die Highscore-Tabelle hat 20 Plätze, aber wer soll sich so lange mit diesem Grusel-Game beschäftigen?

Ein Horrortrip durch und durch!

Web of Terror

HARDBALL II

Hart aber herzlich

Der Amiga Joker meint:
Hardball II ist ein weiterer Home Run für Accolade!

„Hardball – was is'n das?" In Amerika kennt die Antwort jedes Kind, hierzulande nur eine Handvoll eingeschworener Fans. Also bitte: Hinter dem geheimnisvollen Titel verbirgt sich schlicht und ergreifend eine Baseball-Simulation.

Kenner des amerikanischen Nationalsports haben vielleicht noch die Amigaversion des ersten Teils in Erinnerung, die dem C 64-Original eigentlich nur die Sprachausgabe voraus hatte. Hinsichtlich der Präsentation hat auch die Fortsetzung keinen Boden gutgemacht, ganz im Gegenteil: Die Grafik sieht schlechter aus als bei der Urversion, und der Sound (Musik und Effekte) verdient bestenfalls das Prädikat „akzeptabel". Aber: Trotz des Reinfalls bei der „Schönheitskonkurrenz" ist Hardball II dank seiner überwältigenden Fülle von Optionen eindeutig Klassenbester! Es gibt mehrere Teams (plus Teameditor), verschiedene Stadien, Einzel-, Liga- und Demomodus; man kann gegen den Computer oder zu zweit spielen, der Schwierigkeitsgrad ist beliebig variierbar, für jeden Spieler wird eine eigene Statistik geführt, Speichern und Laden ist jederzeit möglich, es stehen diverse Spielfeldansichten zur Wahl, zudem hilft eine Replay-Funktion dem Amateur beim Sprung ins Profilager. Wer alle Feinheiten in den Griff bekommen will, hat ganz schön zu knabbern, aber die vorbildliche (wenn auch englische) Anleitung macht's möglich. Fazit: Abgesehen von der eintönigen Grafik, findet man in Hardball II ein ideales Baseball-Game. Dennoch ist auch ein Blick auf den Vorgänger nicht zu verachten, schließlich gibt's den bereits auf einer Compilation. (mm)

Hardball II

Grafik:	42%
Sound:	53%
Handhabung:	83%
Spielidee:	77%
Dauerspaß:	79%
Preis/Leistung:	66%
Red. Urteil:	74%

Variabel
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Accolade
Bezug: Gamesworld

Spezialität: Paßwortabfrage statt Kopierschutz, HD-Installation ab 1MB. Nicht wundern: Nach dem Laden ist das Programm auf Tastatur und Zwei-Spieler-Modus voreingestellt.

TUSKER

Geheimnisvolles Afrika . . .

Der Amiga Joker meint:
Abenteuerurlaub im geheimnisvollen Afrika – Tusker ist eine Reise wert.

Neben „Last Ninja 2" hat System 3 dieser Tage noch ein weiteres klassisches C 64-Arcadeadventure amigagerecht aufbereitet. Also noch eine totale Konvertierungs-Katastrophe?

Keineswegs: Am Amiga ist Tusker zwar nicht der absolute Grafik-Leckerbissen wie seinerzeit am 64er, aber immer noch ein gut spielbares Action-Abenteuer im geheimnisvollen Afrika. Und wenn ich sage geheimnisvoll, dann meine ich das auch: Auf seiner Suche nach dem legendären Elefantenfriedhof bekommt es der Held nicht nur mit Sandstürmen, Beduinen und Krokodilen zu tun, nein, im Verlauf des Spiels beleben sogar Zombis und Dinosaurier die abwechslungsreichen Landschaften (Wüste, Dschungel, Höhlen etc.).
Man stapft also durch den schwarzen Kontinent, sammelt hier ein Objekt ein, wendet dort eines an und ärgert sich ein bißchen über die wenig ausgefeilte Kampfsteuerung. Weil: Gekämpft wird hier sehr ausgiebig! Aber auch die kleinen grauen Zellen kommen durchaus zu ihrem Recht. Optisch zählt Tusker zum gehobenen Durchschnitt, hübsch gezeichnet und mit netten Animationen. Gescrollt wird allerdings nicht, aber auch mit der Umschalterei läßt's sich leben. Besonders gelungen ist der Sound, die Musik ist spitze, und die stimmungsvollen Effekte passen gut zur Handlung.
Insgesamt ist Tusker ein ordentliches Actionadventure mit viel Atmosphäre, bei dem auch der Spielspaß nicht auf der Strecke bleibt. Dem Game fehlt zwar die ganz große Klasse, aber im direkten Vergleich mit „Last Ninja 2" ist es geradezu umwerfend. Warum eigentlich nicht gleich so? (mm)

Tusker

Grafik:	71%
Sound:	86%
Handhabung:	70%
Spielidee:	68%
Dauerspaß:	72%
Preis/Leistung:	68%
Red. Urteil:	70%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: System 3
Bezug: Softpower

Spezialität: In die Pause-Funktion (P) ist eine Auflistung aller Funktionen eingebaut. Kleiner Tip: Wer in der Höhle kein Licht hat, braucht bloß die Helligkeit des Monitors raufzudrehen!

POWERBOAT USA

Wasser, Wellen und Motoren

Genaugenommen handelt es sich bei diesem Spiel um eine richtige kleine Premiere: die erste „friedliche" Schiffssimulation, ganz ohne Ballern! Aber ob's so überhaupt noch Spaß macht?!

Powerboats, zu deutsch Superboote: Das sind die Dinger, die mit ihren 1300 PS bevorzugt so schöne Gegenden wie die Küstengewässer vor Miami Beach unsicher machen. Und mit fast 100 Meilen pro Stunde durch die Wellen zu flitzen, ist schon was...

Wer es zumindest auf dem Screen mal ausprobieren will, darf sich als erstes eine Strecke aussuchen oder mit dem eingebauten Editor selbst entwerfen. Alsdann die Wahl des Bootes: Unter den vier angebotenen Modellen befindet sich sogar ein „Don Johnson Special", das der Miami Vice-Mann höchstpersönlich entworfen hat! Nach ein paar Übungsrunden kann man sich dann ins Rennen stürzen, einem zermürbenden Kampf um Platz und Titel. Hier genügt es nicht, einfach nur Gas zu geben, denn die Boote reagieren sehr unterschiedlich auf die wechselnden Verhältnisse – bei stürmischer See hat die reine Motorleistung nicht mehr viel zu bedeuten.

Die Vektorgrafik sieht ganz nett aus, ist annehmbar schnell, aber etwas ruckelig. Von der normalen Fahrerperspektive kann man auch auf eine Hubschrauberansicht schräg von hinten umschalten, die mehr Übersicht bietet. Im Boot befinden sich noch verschiedene Armaturen, und sollte es mal krachen, fliegt einem das Schiff in einer hübschen 3D-Explosion um die Ohren.

Die Soundeffekte sind realistisch gemacht, nur hört man während des Spiels leider viel zu wenig davon. Schließlich die Joysticksteuerung: Sie ist, wie das ganze Game, gehobener Durchschnitt. (mm)

Gib Gas, ich will Spaß!

Powerboat USA

Grafik:	69%
Sound:	29%
Handhabung:	64%
Spielidee:	81%
Dauerspaß:	66%
Preis/Leistung:	62%
Red. Urteil:	67%

Variabel
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Accolade
Bezug: Funtastic

Spezialität: Paßwortabfrage mit Coderad, deutsche Anleitung, Highscoreliste. Nervig: Während des Spiels wird viel zu viel geladen!

HARLEY DAVIDSON

Laß röhren, Alter!

Die PC-Version von Mindscapes Easy Rider Trip durch die USA konnte kaum begeisterte Anhänger finden. Ob Amiga-Biker dem Ritt auf einer aufgemotzten Harley mehr Spaß abgewinnen können?

Der Weg ins Städtchen Sturgis ist weit, und die große Rocker-Fete findet schon in zehn Tagen statt. Aber was ein richtig harter Bursche ist, der gibt seiner Harley Davidson halt ein bißchen die Sporen! Unterwegs warten neben kessen Anhalterinnen auch fünf verschiedene Fahrwettbewerbe; das Preisgeld wird dann in Sprit, Reparaturen und kleine Imagekorrekturen investiert. Denn merke: Wer in Rockerkreisen etwas gelten will, muß neben einem aufgemotzten Feuerstuhl zumindest eine coole Sonnenbrille und eine chice Tätowierung vorweisen können! Nachdem man sich für einen von vier Schwierigkeitsgraden (je nach Haarlänge!) entschieden hat, werden noch 30 Punkte auf fünf Charakterwerte wie z.B. Fahrkönnen oder Mechanikerfähigkeiten verteilt. Dann kann's losgehen: Die Steuerung macht in allen Modi (Maus/Stick/Tastatur) eine recht gute Figur, an die etwas umständliche Handhabung muß man sich allerdings erst gewöhnen. Grafisch ist die „große Sause" kaum berauschend, in etwa eine Sparausführung von „Test Drive" (samt strafzettelverteilenden Polizisten). Der Sound macht hübsch brumm-brumm, die Hardrocknummer als Titelthema ist sogar richtig gelungen. Das Problem liegt ganz woanders: Trotz der diversen Features und Unterspielchen ist der Motorradausflug schlicht langweilig! Ich habe auf halber Strecke umgedreht, mir die Haare schneiden lassen und meine Harley eingemottet... (ml)

Spring auf, Puppe, und laß uns die Sonne putzen!

Harley Davidson

Grafik:	64%
Sound:	55%
Handhabung:	59%
Spielidee:	56%
Dauerspaß:	38%
Preis/Leistung:	33%
Red. Urteil:	44%

Variabel
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Mindscape
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Highscores und Spielstände können auf einer Extra-Disk gesaved werden. Harddiskinstallation nur mit 1MB möglich – wenn man eine Spezial-Version beim Hersteller anfordert!

FIRE & BRIMSTONE

Den Göttern sei's geklagt...

Vor allem optisch erinnert das neue Game von Firebird stark an „Ghosts'n Goblins", in puncto Spielbarkeit hingegen erinnert es an ganz etwas anderes – an meine schlimmsten Alpträume nämlich!

Die Todes-Göttin Hel erweitert ihre Machtsphäre immer mehr; deswegen zieht der gute Thor hinaus in die (vier) weite(n) Welt(en), um sie zu vernichten. Sein Weg ist natürlich gespickt mit Gegnern, Fallen und Rätseln. Fledermäuse und Gespenster gehören da noch zu den harmloseren Kreaturen, nach einiger Zeit tauchen auch feuerspeiende Drachen auf, oder böse Statuen wollen an Thors Lebensenergie knabbern. Aber dafür hat unser Held auch reichlich Waffen zur Verfügung; Feuerbälle und Keulen gibt's von Anfang an, magische Eiskugeln oder einen Hammer muß er unterwegs erst aufsammeln. Zudem liegen haufenweise Schlüssel, hilfreiche Zaubertränke oder Schätze, die einem Extraleben einbringen, in der Landschaft herum.

Die Grafik ist schön, farbenfroh, gut animiert und voller witziger Details: Da fliegen Hexen über den nächtlichen Himmel, und Fische springen gar fröhlich durch's Wasser – eine Freude für's Auge! Einzige Einschränkung: Scrolling ist nicht, am Ende eines Bildes wird komplett umgeschaltet. Auch der David Whittaker-Sound ist durchaus erträglich. Tja, alles könnte so schön sein, wenn da nicht diese fürchterlich miese Steuerung wäre; zusammen mit dem extrem hohen Schwierigkeitsgrad treibt sie den Frustlevel weit über die Schmerzgrenze. Fazit: Fire and Brimstone ist zwar wunderschön anzuschauen, aber leider so gut wie unspielbar! (mm)

Aussehen würde es ja wunderschön...

Fire and Brimstone

Grafik:	81%
Sound:	61%
Handhabung:	26%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	32%
Preis/Leistung:	27%
Red. Urteil:	33%

Für Experten
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Firebird/Microprose
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Highscores werden gespeichert, die einzelnen Level können direkt angewählt werden, wenn man sie einmal geschafft hat.

STORM ACROSS EUROPE

Im Westen nichts Neues

Die Jungs von SSI geben einfach nicht auf: Die Friedenstauben bleiben im Käfig, stattdessen wird mal wieder der zweite Weltkrieg strategisch aufgearbeitet. Ein Thema, das mittlerweile selbst dem härtesten Betonkopf zum Hals heraushängen dürfte...

Simuliert werden verschiedene Szenarios aus der Zeit zwischen Herbst 1939 und Sommer 1945. Bis zu drei Spieler dürfen mitmachen und wahlweise in die Rolle Hitlerdeutschlands, der Alliierten oder Rußlands schlüpfen. Wenn Not am Mann ist, übernimmt der Computer die Parts der beiden Letztgenannten. Der zweigeteilte Bildschirm zeigt oben Ausschnitte einer stark vereinfachten, nach strategischen Gesichtspunkten gegliederten Europakarte. Darunter die Befehlsleiste, über die sich zahlreiche Voreinstellungen treffen lassen und die taktischen Operationen gesteuert werden (alles mit Maus oder Tastatur). Wie bei allen strategischen Simulationen von SSI ist die Grafik mehr als bescheiden (auch das Scrolling ist alles andere als flüssig), und der Sound beschränkt sich auf gelegentliches Scheppern und Dröhnen, das nur besonders Phantasiebegabte als Detonationen und Artilleriefeuer identifizieren können. Das Setzen der eigenen Truppen artet schon bald in stupides Herumgeklicke aus: Zahllose Untermenüs müssen aufgerufen werden, zudem sind die Waffensymbole klein und schlecht zu erkennen. Da verwundert es nicht, daß man es auch mit den historischen Gegebenheiten nicht besonders genau genommen hat. Alles in allem also ein weiteres Argument für Kriegsgegner: keine Konflikte, keine dümmlichen Spiele wie dieses! (wh)

Immer wieder schade, daß man bei Screenshots das Ruckeln nicht sehen kann...

Storm across Europe

Grafik:	32%
Sound:	23%
Handhabung:	46%
Spielidee:	11%
Dauerspaß:	24%
Preis/Leistung:	19%
Red. Urteil:	22%

Variabel
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: SSI
Bezug: Gamesworld

Spezialität: Kein Kopierschutz, Paßwortabfrage, HD-Installation möglich. Spezielle Version für 512K. Spiel und Anleitung komplett in englisch.

Auf geht's zur

AMIGA KÖLN 90

Unter der Schirmherrschaft von Commodore und dem Amiga Magazin

09.11.-11.11.90
Köln Messe,
Halle 10 und 12
(08.11.90 Fachbesuchertag)

Öffnungszeiten:
08.11.90/Fachbesuchertag:
10:00 - 18:00 Uhr

09.11.-11.11.90:
9:00 - 18:00 Uhr

Tageskarte 09. 11.–11. 11.90
Schüler/Studenten: DM 10.–
Erwachsene: DM 15.–

Fachbesucherkarte: DM 35.–
(Gültigkeit: alle vier Messetage)

Pro Messe erwarten Sie über 100 Aussteller und 30000 AMIGA-Fans!

Kommen Sie vorbei, wir freuen uns auf Sie!

Das Joker-Team und ein paar tolle Überraschungen erwarten Euch im Obergeschoß, Halle 12.2, Stand 516

Die Messe wird ein Hit, das weiß ich. Deshalb bestelle ich schon jetzt zu Vorabpreisen ☐ Tageskarten à DM 10 und schlage dem Veranstalter damit ein Schnippchen, weil's sonst teurer wäre. Ein Scheck liegt meiner Bestellung bei.

Bitte einsenden an: AMI Shows Europe, Zugspitzstraße 2a, D-8071 Vetterstetten

Name

Straße

Ort

Einsendeschluß: 10. 10. 1990
(Datum d. Poststempels)

AJ 10/90

STRAUSSAIL

Oktober: Die Blätter fallen, und die Nebel wallen – draußen auf den Feldern und in den herbstlich leeren Köpfen der Redakteure. Die ideale Zeit also, um ein verruchtes Spukschloß nach verborgenen Schätzen zu durchstöbern. Oder aber, um mal ein ganz neues Spielprinzip anzutesten . . .

Drachenhort

Schon tausend Jahre sind vergangen, seit der finstere Magier T'Siraman starb, aber noch immer steht seine alte Heimstatt, die Drachenhortfeste, unheilvoll dräuend auf der Klippe von Kyrm. Unermeßliche Schätze sollen in den verlassenen Hallen verborgen sein, bewacht von gar grausigen Kreaturen. Nur wenige haben es bisher gewagt, den ungastlichen Ort zu betreten, und kaum einer von ihnen ist zurückgekehrt . . .
Drachenhort ist ein Fantasy-Brettspiel für ein bis vier Teilnehmer, die sich aufmachen, um das alte Gemäuer auszuräumen. Die Drachenhortfeste wird durch einen Spielplan symbolisiert, auf dem sich 10 x 13 Felder befinden, die für die einzelnen Räume stehen. In der Mitte ist die große Schatzkammer, an den vier Ecken sind Wachtürme – die Startfelder. Jeder Mitspieler versucht nun, von seinem Turm aus zur Schatzkammer vorzudringen, dort möglichst viele Goldstücke einzusacken und anschließend schleunigst das Weite zu suchen. Die Anzahl der Runden ist auf 26 pro Spiel begrenzt, wobei man in jeder Runde entweder den Raum, in dem man sich gerade befindet, durchsuchen kann (nach Geheimtüren, vergessenen Goldmünzen etc.), oder man zieht in den nächsten weiter. So oder so tappt man ständig in die unangenehmsten Situationen: Das geht schon damit los, daß in vielen Räumen teuflische Fallen installiert sind, die wertvolle Zeit und Lebensenergie kosten. Desweiteren ist zwar der alte Magier selbst schon lange tot, aber seine ehemaligen Mitarbeiter treiben nach wie vor ihr Unwesen – so alle fünf bis zehn Meter darf man sich auf einen Ork, Chaosmeister oder Todeskrieger gefaßt machen. Bei derart vielen Fallen und einem so hohen „Monsteraufkommen" ist die Aufgabe in 26 Runden nur unter Mobilisierung der letzten Kräfte zu lösen! Sollte die „Zeit" zuvor um sein, bleibt man halt im Schloß – für immer.
Kompliziert wird die gefahrvolle Schloßbesichtigung durch einige (Würfel-)Regeln, die vor allem die Fallen und die Kämpfe mit den Monstern betreffen. Drachenhort ist ein ausgesprochen spannendes Spiel, durch die gelungene Mischung aus Taktik und Glück kommt so richtig Schatzsucherfieber auf. Das Spielmaterial ist umfangreich und solide gemacht, die Regeln hat man nach einmaligem Durchlesen begriffen. Wer also gerne in verwunschenen Spukschlössern herumschleicht – die Drachenhortfeste ist immer einen Besuch wert!

Ein Solches Ding

Was um alles in der Welt ist Ein Solches Ding? Kurz gesagt, dieses Ding kommt aus

der Schweiz, besteht aus 220 Spielkarten, einer völlig neuen Spielidee und eignet sich für zwei bis sechs Teilnehmerinnen (laut Anleitung – emanzipierte Leute, die Schweizerinnen ...). Auf jeder Karte steht eine bestimmte Eigenschaft, z.B. „Ist lang und dünn", oder „Tarzan weiß besser damit umzugehen als ich". In der Grundversion funktioniert die Sache so: Jede Mitspielerin bekommt neun Karten, eine weitere Karte wird offen neben den Stapel gelegt. Beginnend mit der kurzsichtigsten Spielerin (merkwürdige Ideen haben sie schon, diese Schweizerinnen ...) legt nun jede eine ihrer Karten zu den bereits aufgedeckten. Auf diese Weise entsteht eine Kette von Eigenschaften, die Ein Solches Ding haben sollte. Wer gerade an der Reihe ist, kann entweder eine weitere Karte dazulegen *oder* seine Vorgängerin fragen, was für ein komisches Ding das denn jetzt eigentlich sein soll. Gelingt es der Befragten, ein Ding zu nennen, auf das *alle* Eigenschaften der Kette zutreffen, muß die Fragerin drei Karten vom Stapel aufnehmen. Schafft sie es nicht, muß sie selbst drei Karten aufnehmen. Anschließend wird eine neue Anfangskarte aufgedeckt und die nächste Kette beginnt. Spielziel ist es natürlich, als erste alle Karten loszuwerden.

Ein Solches Ding spielt sich tatsächlich so lustig, wie es sich anhört – vorausgesetzt, man hat keine allzu streitsüchtigen Mitspielerinnen. Denn es ist natürlich schon Auslegungssache, was „in China Aufsehen erregen würde" oder „auch im Iglu einer Eskimofamilie Verwendung finden könnte". Über Spielanleitung und -ausstattung läßt sich nicht viel mehr sagen als „einfach, klar und zweckmäßig", der Preis von etwa 24,– DM geht ebenfalls voll in Ordnung.

Zum Schluß noch ein ganz anderes Ding – die obligate Verlosung unserer Rezensionsexemplare. Wer eins davon gewinnen will, sollte eine der folgenden Fragen beantworten können:

Zu welchem Gebirge gehört der Drachenfels?

Was ist außen viereckig, innen rund, der eigentliche „Inhalt" ist unsichtbar, und jeder Amigabesitzer hat es praktisch täglich in der Hand?

Die Lösungen vom letzten Mal sind „Ludwig XIV" und „Wien". Dann, wie immer, viel Glück! (od)

Drachenhort	Ein solches Ding
Spielmaterial: 83% **Spielregeln:** 81% **Spielreiz:** 80% **Besonderes:** Eins der wenigen Brettspiele, das auch als Solospiel geeignet ist. **Schwierigkeit:** Für Anfänger **Preis:** ca. 54,– DM **Bezug:** Playsoft Teichweg 6 3550 Marburg 7 Tel.: 06421-48 19 72	**Spielmaterial:** 61% **Spielregeln:** 85% **Spielreiz:** 87% **Besonderes:** In der Anleitung wird auch eine „Poker"-Variante für beliebig viele Spielerinnen beschrieben. **Schwierigkeit:** Für Anfängerinnen **Preis:** ca. 24,– DM **Bezug:** Playsoft Teichweg 6 3550 Marburg 7 Tel.: 06421-48 19 72

NK

Achtung Superpreise
NEUMANN & KATSOUGRIS
POSTFACH 700 142, 4600 DORTMUND 70
Tel. 02 31/61 99 51 (0 – 24 Uhr)
VERSAND: Vorkasse 5,– DM / Nachnahme 7,– DM
ANDERE SYSTEME + SPIELE AUF ANFRAGE

NK

688 Attack Submarine	69,95	Pool of Radiance	67,95
Apprentice	57,95	Populous	73,95
Blue Angel	63,95	Rainbow Islands	59,95
Bundesliga – Manager	54,95	Red Storm Rising	69,95
Carmen Sandiego	69,95	Resolution 101	64,95
Carthage	69,95	Rings of Medusa	59,95
Castle Master	59,95	Rock & Roll	65,95
Champions of Krynn	73,95	Sim City	65,95
Crack Down	63,95	Terrain Editor	39,95
Damocles	65,95	The Plague	55,95
Dragon Flight	75,95	Space Quest III	93,95
Dragons of Flame	65,95	Space Rogue	79,95
Drakkhen	67,95	Starflight	69,95
Dungeon Master 1 MB	63,95	Test Drive II	65,95
Elite	69,95	TFMX Workstation	99,95
Elvira	75,95	Their Finest Hour	79,95
Emlyn Hughes Soccer	59,95	Tower of Babel	69,95
F. S. S.	67,95	Triad II (Compil.)	63,95
F 29 Retaliator	63,95	Triad III (Compil.)	75,95
F 16 Combat Pilot	73,95	Turrican	54,95
Flood	69,95	TV Sports Football	49,95
Full Metal Planet	59,95	Ultima IV	69,95
Heroes Quest	93,95	Ultima V	77,95
Highlights (Compil)	59,95	Unreal	79,95
Hillsfar	69,95	Welltris	59,95
Imperium	69,95	Xenomorph	67,95
Indiana Jones III	67,95	Zak Mac Kracken	69,95
Iron Lord	73,95		
It came f. t. desert	75,95		
Ant Heads Data Disk	43,95		
Italy 1990	65,95		
Ivanhoe	59,95		
Kaiser	109,95		
Khalaan	69,95		
Kick Off II	63,95		
Kings Quest Tr. Pack	93,95		
Klax	53,95		
Larry II	93,95		
Larry III	93,95		
Legends of Faerghail	79,95		
Logo	63,95		
Loom	79,95		
Maniac Mansion	67,95		
Microprose Soccer	67,95		
Midwinter	67,95		
Might & Magic II	75,95		
Neuromancer	65,95		
North & South	59,95		
Pipe Mania	65,95		
Pirates	69,95		
Player Manager	59,95		

SONDERANGEBOTE
(nur solange Vorrat reicht)

Bloodwych	35,95
Bloodwych Data Disk	24,95
Cloud Kingdoms	39,95
Day of the Viper	39,95
Eye of Horus	29,90
Fugger	39,95
Gravity	39,95
Island of Last Hope	39,95
Jack Nicklaus Golf	39,95
Knights of Crystallion	44,95
Safari Guns	29,95
Table Tennis	39,95
The Third Courier	39,95
Ultima III	39,95
Xenon II	39,95
Zak Mac Kracken (engl.)	44,95

SCHAU BEI ** WORLD OF WONDERS ** MAL REIN !

AMIGA TITEL	PREIS	AMIGA TITEL	PREIS
Addidas Champ. Footb.	dt. 69,90	Last Ninja 2	dt. 64,90
Antheads	39,90	Leavin Teramis	dt. 74,90
Apprentice	59,90	Legend of Faic.	kompl. dt. 59,90
Back to the Future 2	64,90	Leisure Suit Larry 3	104,90
Carmen San Diego	74,90	Lin Wus Challenge	a. A.
Castle Master	dt. 64,90	Logo	dt. 69,90
Champions of Krynn	dt. 69,90	Loom	kompl. dt. 79,90
Codename: ICEMAN	89,90	Lost Patrol	kompl. dt. 64,90
Colonel Bequest	89,90	Magic Fly	a. A.
Coloris	49,90	Manhunter 2	79,90
Combo Racer	dt. 64,90	Midnight Resistance	69,90
Conquest of Camelot	89,90	New York Warriors	64,90
Crackdown	64,90	On Safari	19,90
Damocles	64,90	Oriental Games	74,90
Domination	dt. 59,90	Pirates	dt. 64,90
Dragonflight	kompl. dt. 79,90	Pro Powerboat Simulator	19,90
Dragon Wars	74,90	Red Storm Rising	64,90
Dynasty Wars	dt. 64,90	Resolution 101	74,90
Emlyn Hughes Int. Soccer	64,90	Rick Dangerous 2	74,90
Escape from the Planet	49,90	Rotox	dt. 64,90
F-19 Stealth Fighter	74,90	Shadow of the Beast 2	a. A.
F-29 Retaliator	64,90	Shadow Warriors	dt. 64,90
Flimbos Quest	dt. 64,90	Sherman M 4	dt. 69,90
Flood	dt. 69,90	Sim City Terrain E.	dt. 39,90
Football Man. W.C.	dt. 49,90	Skidz	dt. 49,90
Ghost and Goblins	49,90	Starblade	dt. 64,90
Gold of the Aztecs	a. A	T-Bird	19,90
Gravity	64,90	Their Finest Hour	dt. 79,90
Hammerfist	dt. 64,90	Theme Park Mystery	64,90
Harley Davidson	74,90	The Plague	dt. 54,90
Heros Quest	84,90	The Punisher	64,90
Imperium	dt. 69,90	The Third Courier	64,90
Impossamole	dt. 49,90	Thunderstrike	dt. 64,90
Intact	a. A.	Time Soldiers	64,90
Italia 90 Winner Ed.	dt. 49,90	Tower of Babel	64,90
Ivanhoe	dt. 64,90	Treasure Trap	59,90
Jumping Jackson	dt. 54,90	Ultima 5	74,90
Khalaan	dt. 69,90	Unreal	dt. 79,90
Kick Off 2	dt. 64,90	Venus Flytrap	dt. 49,90
Kings Quest 4	84,90	Wings	74,90

! ACHTUNG !
BESTELLUNGEN ab:
90,00 DM
Versandkosten frei
Kostenlos aktuelle Preisliste anfordern! System angeben
Neuheiten-Service
Tel: 0 61 95 / 8 24 67 einfach mal anrufen!

Lösungsbücher:

Champ. of Krynn:	29,90
Codename: Iceman	29,90
Conquest of Camelot	29,90
Colonel Bequest	29,90
Dragon Wars:	29,90
Dungeonmaster	29,90
Future Wars	29,90
Heros Quest	29,90
Kings Quest 1-4	je 29,09
Leisure Suit Larry 1-3:	je 29,90
Loom	29,90
Manhunt 1-2	je 29,90
Might + Magic 2	29,90
Police Quest 2	29,90
Sec. of Silverbl.	29,90
Ultima 4-5	je 29,90

andere Bücher auf Anfrage

W.O.W. – Zentrale
Höhenstr. 31
6231 Schwalbach
Tel: 06196/82467
Mo-Fr: 14-21 Uhr
Sa: 9-14 Uhr

W.O.W. – Frankfurt
Herm.-Küster-Str. 58
6000 Frankfurt 60
Tel: 069/375064
Mo-Fr: 14-21 Uhr
Sa: 9-14 Uhr

Andere Spiele und Systeme auf Anfrage!
Versandkosten: NN = 6,00 DM, VK = 4,00 DM
Preisänderungen vorbehalten!

VIDEOPREISLISTE Aug./Sept. ab 1. 10. 90
- Alle Neuheiten auf einer 3 Std. Cass.
- Jedes Spiel wird ca. 3 Min. vorgeführt
- Inclusive Preisangaben für alle Systeme
- z. B. The Plague, Dragonflight ... u.v.m.
- Videopreisliste Nr. 4 für nur: 15,90 DM

Copyright, Idee und alle Rechte bei W.O.W.

Fundur
Computersoftware
R. Duregger
Hotline 02 02 / 76 39 08

NEUHEITEN AMIGA ...

ANTHEAD	38,-
Zusatzdisc zu it came from the desert	
AMERICAN DREAMS	66,- *
ATOMIX	59,-
AUSTERLITZ	68,-
BLOCK OUT	67,-
BLOODWYCH DATA	38,-
BUDOKAN	68,-
COLONEL BEQUEST	84,-
CHAMPION OF KRYNN	76,-
COLONY	72,-
CASTLE WARRIOR	68,-
CASTLE MASTER	67,-
COLORADO	68,-
COLORIS	53,-
DRAGON FORCE	68,-
DRAGON SPIRIT	56,-
DRAGON OF FLAME	68,-
DRAGON FORCE	75,-
DRAGON FLIGHT	68,-
ESC. FROM THE PLANET	49,-
F-29 RETALIATOR	68,-
F-19 STEALTH FIGHTER	69,-
FLOOD	66,-
GUNSHIP	78,-
HARLEY DAVIDSON	76,-
IMPERIUM	68,-
IT CAME F.T. DESERT	78,-
IVANHOE	67,-
ITALIA 1990	62,-
JUMPING JACKSON	49,-
JETSONS	63,-
KLAX	54,-
KNIGHTS OF CRYSTALLION	72,-
LEGEND OF FAERGH.	78,-
LOOM	78,-
LOGO	68,-
LOST PATROL	67,-
MANCHESTER UNIT	62,-
NEUROMANCER	68,-
PLAYER MANAGER	55,-
POOL OF RADIANCE	66,- *
PROJECTYLE	68,-
POWERBOAT	64,-
RAINBOW ISLAND	62,-
RESOLUTION 101	69,-
SHERMAN M4	66,-
SPACE ROGUE	69,-
STARTRECK V	63,- *
SWORD OF TWILIGHT	68,-
THEIR FINEST HOUR	75,-
THEME PARK	66,-
THUNDERSTRIKE	68,-
TOYOTTAS	49,-
TIE BREAK	69,-
TREASURE ISLAND DIZZY	18,-
TWINWORLD	68,-
ULTIMA V	78,- *
UNREAL	69,-
WARHEAD	67,-
X-OUT	58,-
XENOMORPH	68,-
ZOMBI	68,-

* Titel zur Zeit der Drucklegung noch nicht verfügbar

Dies sind einige Beispiele, Fordern Sie unsere kostenl. Preisliste an.

FUNDUR
RUDOLF DUREGGER
KRUPPSTR. 73 - 5600 WUPPERTAL 1
TEL.: 02 02 / 76 39 08 (24.00 Uhr)

Versand per Nachnahme oder Vorkasse VR.-Scheck portok. 5,- DM
Versandkunden können auch mit der Karte zahlen. EUROCARD, AMERICAN EXPRESS, VISA, DINERS CLUB

COIN-OP

Lassen wir's gemächlich angehen: Der aktuelle Taoplan-Automat **Out Zone** bietet zwar keine umwerfenden Neuerungen, dafür aber solide SöldnerAction für ein bis zwei Spieler. Als solcher rennt man über eine vertikal scrollende Planetenoberfläche und versucht, mit der erdrückenden Übermacht des Gegners fertigzuwerden. Trotz der wirkungsvollen Laserwumme mit Streueffekt und den drei Smartbombs (Standardausrüstung) keine leichte Übung; da helfen auch die zahlreich herumliegenden Extrawaffen (besonders zu empfehlen ist der coole Laser-Morgenstern!) nicht viel, die ersten Level überleben nur ausgebuffte Action-Profis.
Man bekommt es mit jeder Menge Panzern, schwebenden Plattformen, Killer-Libellen und bildschirmfüllenden Endgegnern zu tun; alles in durchschnittlicher Arcadequalität. Sobald allzu viele Gegner über den Screen huschen, ruckelt's ein bißchen, dafür fetzt die Musik ganz tüchtig. Gut gefallen hat uns die Highscoreliste mit Prozentstatistik, ansonsten ist **Out Zone** nur ein Baller-Snack für zwischendurch.
Ebenfalls nur als Pausenfüller taugt **Hammerin' Harry**, die neueste Bildschirm-Klopperei von Irem. Ein kleiner Knirps zeigt hier mit seinem riesigen Holzhammer den Mitarbeitern eines üblen Abbruchunternehmens, was eine Harke ist. Die Gegner schlagen mit Kanaldeckeln zurück oder stürzen sich von Elektromasten; am Levelende lauert dann zum Beispiel ein besonders fieser Bauarbeiter, der mit Zementsäcken um sich wirft. Natürlich gibt's auch Extras wie schützende Helme etc.
Der Sound ist schmissig, die typisch japanische Grafik zuckersüß, und der Schwierigkeitsgrad nicht sehr hoch, außer bei den Endgegnern – die agieren unverhältnismäßig grimmig. Leider sind die Animationen für einen Automaten reichlich dürftig, insgesamt wird man das Gefühl nicht los, daß sich da ein größenwahnsinniges PC-Engine-Game ins falsche Gehäuse gemogelt hat...
Bei Segas topaktuellem Rennspiel **Racing Hero** ist das Gehäuse keine Frage, handelt es sich dabei doch um eines dieser chicen Standgeräte. Den Lenker fest im Griff, düst man mit einem Motorrad über Straßen und Rennstrecken in zehn verschiedenen Ländern. Es gibt eine Bremse, aber keinerlei Schaltung; dank der ausgezeichneten Steuerung ist das Fahrgefühl trotzdem hyperrealistisch. Die Strecken sind in Etappen unterteilt, die innerhalb einer bestimmten Zeit bewältigt werden müssen, an manchen Stellen kann man auswählen, auf welcher Route es weitergehen soll. Nach dem Game Over gibt es einen Übersichtsplan zu sehen – überhaupt erinnert das Game sehr stark an „Out Run".

Fantasy zum Verlieben: Dark Seal

Der Racing Hero im Geschwindigkeitsrausch

Für unseren heutigen Spielhallenbericht haben wir Euch Action ohne Ende versprochen – sollt Ihr haben: Ob Baller-, Prügel-, Motorrad- oder Fantasy-Freak, diesmal kommen alle zu ihrem Recht!

Wie von Sega zu erwarten, ist die Grafik mal wieder ein echter Knaller: irre schnell, irre schön und rundum toll animiert! Schon der „Eröffnungs-Schwenk" ist eine Sehenswürdigkeit, sobald man mit einem satten Hochstart ins Rennen geht, kommt richtig Laune auf. Weniger gelungen ist der Sound, fade Musik und die üblichen Standardeffekte. Zudem trübt ein kleiner Programmierfehler das Rennvergnügen: Einmal überholte Fahrzeuge sind seltsamerweise auf alle Zeit verschwunden, sogar nach einem Crash kommt niemand nach (sind die alle abgebogen?). Aber damit läßt sich's leben, zumal **Racing Hero** den Vorgänger „Super Hang On" locker in den Schatten stellt! Den Höhepunkt unseres Arcade-Streifzugs haben wir für den Schluß aufgehoben: Mit **Dark Seal** hat Data East jetzt ein 3D-Action-Rollenspiel herausgebracht, das in Sachen Spielwitz und Präsentation neue Maßstäbe für Generationen von Arcade-Games setzen dürfte! Worum geht's? Das Königreich Ertrulia ist von den Mächten des Bösen übermannt worden, die gesamte Bevölkerung hat sich in einen Haufen widerwärtiger Zombis, Skelette und Orcs verwandelt. Wie gut, daß es noch vier Helden aus einer alten Prophezeiung gibt – mit einem, bzw. zwei davon soll(en) der (oder die) Spieler das „Tor des Untergangs" finden und wieder fest verrammeln. Zur Wahl stehen ein Ritter, eine hübsche Magierin, ein Barde oder ein Ninja, die zu Beginn allesamt mit ihren Charakterwerten vorgestellt werden.

Hammerin' Harry oder die Sage vom bösen Vorarbeiter

Out Zone: Wer ballert so spät durch Nacht und Wind?

Man steuert seinen Recken durch in schrägem Winkel dargestellte (Pseudo-)3D-Grafik, deren Detailreichtum schlicht und ergreifend umwerfend ist. Hinzu kommen starke Sound-FX und ungemein stimmungsvolle Grusel-Musik. Die Level sind relativ kurz, aber die zahlreichen End- und Zwischenmonster (meist wunderschöne Drachen) sorgen schon dafür, daß die Wanderschaft nicht zum Spaziergang gerät. Der absolute Über-Gag aber sind die Extras – zeitweise verwandelt sich der Held in einen hüpfenden Felsen, eine fleischfressende Pflanze oder sogar in eine komplette Rattenfamilie!! Gottlob gibt's eine Continue-Funktion, denn das Game ist so originell und fesselnd, daß man mit Begeisterung sein Klimpergeld an die Maschine verfüttert. Ein paar Münzen sollten es aber schon sein, denn die Steuerung ist ungenau und hakelig, weshalb die drei Leben (à drei Treffer) meist recht schnell dahin sind. Das ist denn auch der einzige Schwachpunkt dieses Fantasy-Hammers, den man sich auf gar keinen Fall entgehen lassen darf!

So, besser wird's nicht, also machen wir Schluß für heute. Allen Action-Jägern ein zünftiges „Weidmanns Heil", in vier Wochen gibt's die nächste Revierbesichtigung... (ml)

CRYSTAL SOFT
INH.: C. WAGNER

Speichererweiterung für
AMIGA 500 auf **1 MB**
DM 144,–
(abschaltbar/incl. Uhr - einfach einstecken)

AMIGA 2000 auf **8 MB**
DM 589,–
(mit 2 MB bestückt)

AMIGA-ZWEITLAUFWERKE

3,5" ext., abschaltb., Bus	DM 164,–
5,25" ext., abschalth., Bus	DM 244,–
3,5" intern / A 500	DM 164,–
3,5" intern / A 2000	DM 154,–
Netzteil / A 500	DM 134,–

AMIGA-SOFTWARE

Ant Heads (Zusatzd.lt c.f.t.D.)	44,90
Asterix II	54,90
Batman - The Movie	64,90
Battlehawks 1942	64,90
Beach Volley	54,90
Block out	69,90
Bomber	74,90
Bomber (Mission Disk)	**44,90**
Chambers of Shaolin	64,90
Champions of Krynn	**69,90**
Cycles	64,90
Damocles	64,90
Dragon Flight	**74,90**
Drakkhen	74,90
Dungeon Master	64,90
Emlyn Hughes Intern. Soccer	64,90
E.S.S.	74,90
Falcon F-16	74,90
Falcon (Mission Disk I)	54,90
First Person Pinball	44,90
F-29 Retaliator	64,90
Full Metal Planet	64,90
Future Wars	64,90
Gravity	64,90
Hillsfar	69,90
Imperium	**69,90**
Indiana Jones/Adv	69,90
Interphase	64,90
Iron Lord	69,90
Italy 1990	64,90
It cam from the desert	74,90
Kick off 2	**64,90**
Klax	**54,90**
Legend of Faerghail	**69,90**
Lost Patrol	**64,90**
Manhunter II	74,90
Maniac Manson	69,90
Midwinter	69,90
Might and Magic II	**74,90**
P-47	69,90
Pictionary	69,90
Pinball Magic	59,90
Pipemania	64,90
Pirates	**69,90**
Premier Collection II	69,90
Quartz	69,90
Rainbow Island	64,90
Red Storm Rising	**69,90**
Revolution 101	**64,90**
Rings of Medusa	69,90
Rock'n Roll	64,90
Sherman M4	69,90
Shufflepuck Cafe	64,90
Sim City	74,90
Sim City (Terrain Editor)	44,90
Space Ace	99,90
Star Command	69,90
Star Flight	69,90
Supercars	54,90
Swords of Twilight	69,90
Their finest hour	**79,90**
The story so far Vol. 3	54,90
Tower of Babel	69,90
Triad 2	69,90
TV Sports Basketball	74,90
TV Sports Football	74,90
Twin World	69,90
U.S.S. John Young	54,90
Xenomorph	69,90
X-Out	59,90

Einige Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, jedoch:
Täglich preiswerte Neuheiten!
Info per Telefon!

Vorkasse + 4,– / Nachnahme + 6,50 DM
Am Klarenspring 11, 5620 Velbert 1
Mo-Fr 9–15 Uhr / 17–21 Uhr
Sa 9–12 Uhr
Tel. 02051/85511
Fax 02051/85525
Änderungen und Irrtümer vorbehalten

Ist so ein Einkaufsbummel nicht was Schönes: Da rennt man durch die City bis einem die Füße weh tun, meist regnet es auch noch, und letztendlich kommt man mit einem Haufen komplett unnützer Sachen nach Hause. Wer braucht schon Kleidung oder Lebensmittel? Deshalb gibt es in unserem Shop auch nur anerkannt sinnvolle Dinge zu sinnlos günstigen Preisen . . .

Nr.01
Joker-Shirt – Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exclusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL).
Nur DM 19,90

Nr.02
Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, 50/50%, in den Größen: S,M,L,XL.
Schon für modische DM 49,–

Nr.03
Joker-Sammlung – Höchste Schwebebahn, daß Du endlich die fehlenden Hefte nachbestellst! Von der Erstausgabe 11/89 bis zur aktuellen Nummer haben wir für Notfälle ein paar Exemplare zurückgelegt.
Für die üblichen DM 6,50 (pro Heft)

Nr.04
Tisch-Leuchte – Ist dir heute schon ein Licht aufgegangen? Nein?? Na, bitte: Mit dieser lustigen Leuchte geht's auf Knopfdruck. Und ein Zettelhalter ist auch noch integriert, damit du deine leuchtenden Ideen nicht gleich wieder vergißt.
Ohne Batterien, aber mit Netzadapteranschlußbuchse für strahlende DM 17,– pro Stück

Nr.05
Werbeschilder – Sammler zahlen hunderte von Mark für die nostalgischen Blechschilder, bei uns gibt's die Dinger zum Spottpreis! Und zwar die Modelle „Lufthansa", „Ford", „Peugeot" und „Persil". Für lächerliche DM 24,– je Schild

Nr.06
Sammelordner – Der absolute Schönheitskönig unter den Sammelordnern: aus stabilem Karton, rundum im Designer-Look bedruckt! Außerdem hat er ein Grifffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahrgangs. Die einzige Art, seine Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren . . .
Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 15,–

JOKER·SHOP

Nr.09
Oldtimer-Radio – In den alten Kisten ist Musik drin! Und zwar im wahrsten Sinne des Wortes: Sowohl der edle „Lincoln", als auch das schnittige „Luxus-Coupé" sind waschechte Radios mit Batteriebetrieb.
Ohne Batterien schon für DM 29,– je Töfftöff

Nr.07
Solarrechner-Diskette – Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist.
Ausgerechnet für DM 19,–

Nr.08
Kaugummiautomat – Steht genau da, wo man ihn haben will und ist natürlich nicht nur für Süßigkeiten geeignet – von Essiggurken würden wir allerdings abraten . . .
Für süße DM 19,–

Nr.10
Mini-Poolbillard – Einer unserer absoluten Renner, das gute Stück findet auf jedem Schreibtisch Platz und hat trotzdem alles, was man zum Gambeln braucht: Komplett mit Kugeln, Queues und Dreieck.
Für gutgezielte DM 59,–

Nr.11
Glücksrad-Spardose – Ein Poker-Spiel, bei dem man sogar noch Geld spart (für den nächsten Casino-Besuch?); setzt sich bei jedem Einwurf in Bewegung und sollte in keinem gutgeführten Zocker-Haushalt fehlen!
Für sparsame DM 12,90

Nr.12
Kopfhörer-Radio – Musikgenuß, wo man geht und steht! Und das Beste: Wer das Gedüdel eines Games nicht mehr hören kann, dreht am Monitor die Lautstärke weg, stülpt sich das Ding über und braucht nur noch den passenden Sender (UKW/MW) zu suchen . . . . Und das alles in Stereo!
Für melodiöse DM 28,–

Und wie kommt man jetzt ran, an all diese sagenhaft sinnvollen Teile? Überhaupt kein Problem: Eine leere Postkarte nehmen und mit den entsprechenden Artikelnummern und -bezeichnungen verzieren. Als krönenden Abschluß noch die gewünschte Zahlungsweise (Nachnahme oder Vorauskasse) draufmalen, und das Gesamtkunstwerk an folgende Adresse schicken:

Joker Verlag
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

Den Rest kennt man schon: Die Mehrwertsteuer ist in allen Preisen bereits enthalten, bei Vorauskasse bitte DM 3,– für Porto dazurechnen. Im Falle einer Nachnahmesendung könnt Ihr Euch das sparen, da kassiert dann der Postbote die anfallenden Gebühren (ist allerdings nur im Inland möglich).

Die Party steigt AM 26. OKTOBER!

Der Anlaß? Ein Jahr AMIGA JOKER! Selbstverständlich seid Ihr zu unserer Fete in Heftform alle herzlichst eingeladen. Das Beste: Ihr braucht noch nicht mal Geschenke mitzubringen! Und das Allerbeste: In dieser Jubiläums-Ausgabe bekommt nämlich Ihr die Geschenke!!!

Als da wären: Ein doppelt riesiger Riesen-Doppelposter (ca. 65 x 90 cm!) und satte 20 Farbseiten mehr! Außerdem spendieren wir dem Heft zum Teil ein ganz neues Outfit – beispielsweise andere Bewertungsköpfe. Daß es wieder Unmengen von aktuellen Tests, starken Cheats, exclusiven Previews und tollen Stories gibt, ist ja ohnehin klar. Wer also mitfeiern will, holt sich seine Geburtstagsausgabe ab 26.10 am Kiosk – Abonnenten dürfen den Schampus schon ein paar Tage eher kaltstellen . . .

Im einzelnen . . .

. . .haben wir Euch z.B. **Lotus Esprit Turbo Challenge** von Gremlin anzubieten, das neue 3D-Autorennen der Programmierer von „Super Cars".
Oder jede Menge Action Marke Ocean: **Robocop II, Nightbreed, Plotting** und **Billy the Kid** stehen ins Haus.
Von U.S. Gold hätten wir zweimal Arcade-Action im Angebot: **Vodoo Nightmare** und das bereits für diese Ausgabe angekündigte (aber zwei Tage zu spät eingetroffene) **Gold of the Aztecs**.

Und mit etwas Glück gibt's auch schon erste Tests zu Electronic Arts' **The Immortal, Cadaver** von den legendären Bitmap Brothers und **Jonathan**, dem neuen Krimi-Adventure von PM-Entertainment, den Machern von „Stadt der Löwen"!

Ansonsten Joker-Power wie gehabt: Mit Dr. Freak, Know How, Stromausfall, Coin Op und der revolutionären Girl-Seite. Wenn Ihr unser Geburtstagsheft verpaßt, dann . . . sind wir aber echt sauer!!!

Bezugsquellen

AHS
Schirngasse 3-5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031/61950

Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 069/706050

Delta Konzept
Postfach 190104
4000 Düsseldorf
Tel.: 02159/81075

Demonware
Stahlenberger Str. 125a
6050 Offenbach
Tel.: 069/8004799

EAS Software
Liegnitzer Weg 16
4690 Herne 1
Tel.: 02323/43022

Funtastic
Müllerstr. 44
8000 München 5
Postfach 140209
Tel.: 089/2609593

Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/5022463

Frank Heidak
Franzstr. 7
5000 Köln 41
Tel.: 0221/407447

International Software
Postfach 830110
5000 Köln 80
Tel.: 0221/604493/96

Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 0221/443056

Leisuresoft
Industriestr. 23
4709 Bergkamen-Rünthe
Tel.: 02389/7804-0

Magic Bytes
Postfach 2144 D
4830 Gütersloh
Tel.: 05241/1834

Playsoft
Teichweg 6
3550 Marburg 7
Tel.: 06421/481972

Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101/6070

Softpower
Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20
Tel.: 030/4922056

World of Wonders
Höhenstr. 31
6231 Schwalbach
Tel.: 06196/62467

Inserentenverzeichnis

ABC Soft	26	H & W Computer	32
AHS	21,31,76	International Soft	66
Ami-Shows	87	Joker Verlag	23,45
Bachler	67	Joysoft	65
Bomico	2,15,19,25,33,35,96	Magic Bytes	47,95
CPS Heidak	75	Mindscape	16
Crystal Soft	91	Mirrorsoft	43
Data & Electronics	81	Neumann	89
Delta Konzept	49	Ocean	33
Delta PD	32	Playsoft	40
Domark	2	Rainbow Arts	54,55
Elite	96	Rushware	16,54,55
Fundur Versand	90	Schulz	60
Funtastic	37	Softpower	37
Gamesworld	39	Starbyte	15,25,35
Gremlin	11	United Software	11,43,63
Groove Soft	32	U.S. Gold	63
Hamo Versand	6	Wial Versand	77
HSC Hard'n Soft	60	World of Wonders	89

DINO WARS

AMIGA

AMIGA

AMIGA

AMIGA JOKER HIT 87% "Gratulation an MAGIC BYTES: DINOWARS ist "ungeheuer" ...isbar und sieht "gigantisch" aus!" (Zitat Michael Labiner in AMIGA JOKER 10/90).

„DINOWARS" gibt es im Fachhandel, in den Fachabteilungen der Kaufhäuser und ...

...jetzt auch direkt vom Hersteller. Per Post. Zu irren Preisen!

...GA, ATARI ST, PC: **69,95 DM** C64 Disk: **29,95 DM** C64 Cass.: **19,95 DM**

...chnellversand. Einfach anrufen oder Bestell-Postkarte an:

MAGIC BYTES, Verlag Ralf Kleinegräber, Postfach 2144 B, ...830 Gütersloh 1, 24-Stunden-Telefon-Hotline: 05241-1834.

DigiTek Software

...rem angeben! Versand erfolgt per Nachnahme zuzüglich 5,- DM für Porto, Verpackung ...Nachnahme. Ab 75,- DM Bestellwert ist der Versand frei. Umtauschgarantie bei schad-...en Exemplaren (innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden): Kostenfreie Ersatzlieferung.

MAGIC BYTES

GREMLINS 2™

THE NEW BATCH

BOMICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt:
Telefon 0 69/77 80 25

Schriftliche Antworten nur gegen Rückporto.

topo soft

© WARNER BROS INC. 1990 ALL RIGHTS RESERVED.

elite